本期焦点：详解《职业进化足球2009》

售价6元





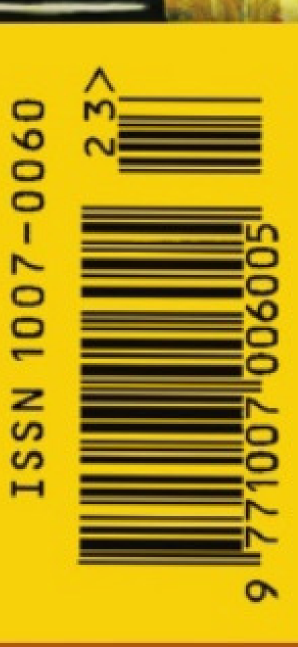
23




P26
第六届中国国际网络文化博览会掠影


P53
手机短信骗术剖析及防范攻略


P113
《孤岛危机——弹头》图文全攻略


ISSN 1007-0060




SOFTSTAR
© 2007 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC. All Rights Reserved
十三年的轮回
感动全球华人的催泪网游
即将上市！
久游网
9you.com
娱乐时尚
尽在久游
互动娱乐社区2.0
WWW.9YOU.COM
The LifeStyle Entertainment Community



互动娱乐社区2.0－久游网
www.9you.com
仙剑
Chinese Paladin Online
TM
欢迎访问官方网站：xj.9you.com
地址：上海市西藏中路18号港陆广场6楼　邮编：200001　电话：(021)-63517280
传真：(021)-61361863　客服电话: (021)-61361869　客服邮箱:monitor@staff.9you.com

大众软件

2009年 再攀高峰！

全面升级

★ 2009年《大众软件》将从半月刊改版为旬刊，内容更丰富，报道更全面！

★《大众软件》旬刊，每月分为上、中、下3期，1、8、16日出版，讯息更及时！

订阅《大众软件》上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。
订阅方法：到当地邮局汇款。
收款人：大众软件
收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦506室
邮编：100142
汇款金额：XXX
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话。



接受来社订阅
杂志社地址：北京市海淀区西四环定慧北桥东300米，
亮甲店130号恩济大厦506室。
联系人：陈小姐
联系电话：010—88135604
邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由刊社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。

生死格斗 ONLINE

DOA.SDO.COM

经典唯美格斗网游

11月12日盛大开放

纯正格斗 性感演绎

1996-2008年，风靡全球

12年经典，成就美女格斗网游

750万销量，打造超白金格斗游戏销量



雷芳 LEIFANG

清澈的海水、湛蓝的天空
希望时间能够停止
与你一起融化在这如同幻境
般的天堂……

霞 KASUMI

洒点名为"钢铁意志"的盐，
会让原本就甜美的西瓜更美味哦~
相信这就是女生穿军服更有味
道的原因。

瞳 HITOMI

妩媚的动作，热情的视线。
向每个人施展着诱惑的魔法。
任何时间、任何地点，奇迹
都会出现。

绫音 AYANE

寂静燃烧的紫色火焰
如烟如雾，如梦如幻，
只属于你我的故事，慢慢
上演……



TECMO

客服电话：021-50504720 客服邮箱：doakf@sdo.com 客服专区：kf.sdo.com 玩家论坛：bbs.doa.sdo.com

CONTENTS 目录

2008年第23期 总第280期

23 2008 本期推荐

新品初评

桌面精灵

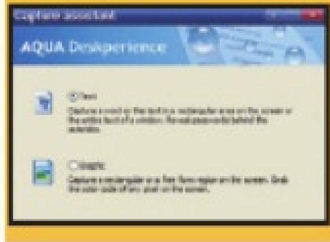


——华硕Eee Box电脑

华硕Eee Box终于正式销售了，这台比游戏机还小的电脑究竟是什么样的呢？

实用软件

抓捕

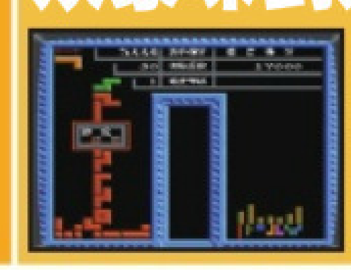


——网络资源全攻略

电脑的世界很精彩，网络资源很丰富，于是各种各样的抓取工具出现了……

评游析道

从蒙昧到适从



——游戏生与死现象浅论

你坐在漆黑的卧室里，无视一切，专心致志地把注意力集中在面前的14英寸黑白电视上……

攻城略地

战火兄弟连



——地狱公路

本作将动作射击与小组战术相结合，在战火纷飞中体现出战斗的策略性。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 杨文韬
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 尹博 陈文
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2008年12月01日
零 售 价 人 民 币 6.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元

编辑部报告

旬刊看点?

明年1月，各位读者就会看到《大众软件》的又一次巨大提升——《大众软件》旬刊。其中新增加的一期中旬刊与上、下旬刊的内容相比，会更偏重对游戏和游戏业的全面关注。当这本厚厚的刊物摆在你面前时，它是否能够满足你的期望呢？希望我们以下的努力可以让你有更多期待！

一、不同的游戏专区。游戏专区将是中旬刊的主打内容之一，在这里，每个月你会看到国外与国内一流游戏厂商的游戏内容。从新闻报道、制作访谈到最新游戏资料，都会一一呈现给你。谁说海外报道总是比网站慢半拍？谁说网游专区就是垃圾页码？我们将通过同步的速度、翔实的内容、精心的包装让你一览每月游戏世界。

二、广阔的全球视野。正如上文中提到的，我们不仅会用前瞻等传统形式报道海外游戏，还将设立海外采风栏目，为你呈现第一手的异国游戏生态；搭起预告片场，为你解读游戏制作幕后的点点滴滴。中旬刊将与《大众软件》上、下旬刊内容互补，带给你更多游戏资讯、更广阔的全球视野。

三、丰富的游戏评论。秉承《大众软件》的一贯传统，我们将进一步扩展游戏评论和游戏文化等话题性文章的比重，你会碰到龙门茶社这样温馨的老朋友，也将看到游戏人物、名作回顾、名家专栏这样的新面孔。

四、强大的作者阵容。2009年的《大众软件》将进一步整合作者资源。具体到中旬刊里，我们不仅将签约长期为大软撰稿的老作者，还将定期邀请我们在欧洲、北美以及日韩的通讯员带来新鲜的海外游戏资讯，同时我们还将组织强悍的作者群担任游戏专区的“主持人”。

我们一直面向普通读者，我们一直心向游戏高端。2009年，请看旬刊的好戏！

King@popsoft.com.cn
完成于旬刊筹备中

下期预告

网络时代： 慈善专题
实用软件： Windows7测试版
在线争锋： 虚拟交易的猫鼠游戏
攻城略地： 孤岛惊魂2

★读者回函卡幸运读者获奖名单★

奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（下图为卡牌中的部分卡片）



TOP TEN投票幸运读者

甘肃	杨华	新疆	钟宏强
广西	王保水	河南	刘凤珍
北京	张探	安徽	夏林秀
江苏	沐春华	黑龙江	李宝强
天津	王广	吉林	秦淑芬

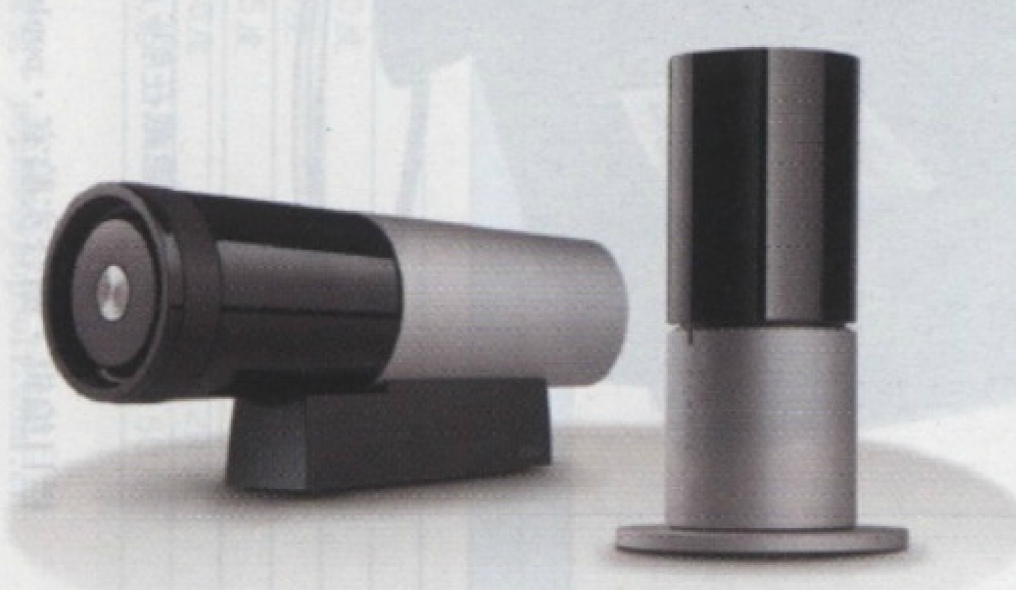
评刊幸运读者

陕西	张琳琳	河南	陈宏建
辽宁	徐敏才	江西	李强生
山西	赵济民	湖北	毕小曼
广东	郑嘉荣	山东	王志国
浙江	任力	北京	朱慧真

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

Edifier 漫步者

无线功放 无限应用



RAMBLE 无线红外数字功放

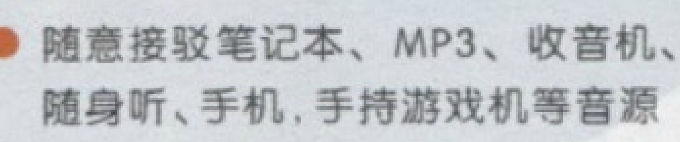
荣获2008年美国CES 设计和工程创新荣誉奖
荣获2008年德国iF产品设计奖
实时数字红外线载频技术，实现音频无线同步传输
发射端产生的红外光辐射远小于一只普通蜡烛，既绿色环保又对人体无害
信号不穿墙，不会和邻居的信号相互干扰，私密性强
采用无损数字编解码技术，实现CD级音质
内置 2X 30W 数字音频功率放大器，兼顾优美音质与低能耗
发射器具备识别无信号待机及有信号自动启动功能
接收器设有感应式轻触待机/开机键；多种摆放方式，亦可悬挂于墙面



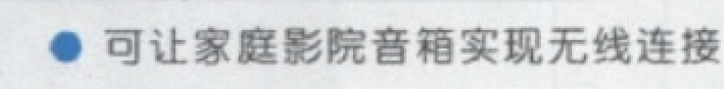


● 随意接驳笔记本、MP3、收音机、随身听、手机、手持游戏机等音源

● 可让家庭影院音箱实现无线连接



2008年 CES
设计与工程创新奖





2008年
iF 产品设计奖

客服热线：800-810-5526 欢迎访问：www.edifier.com 北京市著名商标、北京名牌产品



桌面精灵

——华硕Eee Box电脑

■晶合实验室 壹分

厂商：华硕（ASUS）　　上市状态：已上市
售价：2699元　　咨询电话：800-820-6655
附件：支架、驱动光盘等　　推荐：对电脑体积要求较高的用户

自打个人电脑诞生之日起，就有两个追求的目标：更强和更小。更强之路似乎还看不到尽头，但更小的目标已取得阶段性的成果——华硕Eee Box电脑。当你将这个小东西拿在手里时，相信会和我一样惊讶和困惑。惊讶的原因是它的体积比常见笔记本电脑还小，只有1升（220mm×178mm×25.6mm），重量约1.16kg。困惑则源自于对它的定位，小巧的体积和精致的外观让我们无法将它与传统台式电脑联系在一起，不过从硬件架构和用途来看，它仍然属于个人电脑范畴，或许更接近HTPC一些。

目前Eee Box只有一个型号，即送测的B202，我们拿到的样机是黑色版本，从厂商提供的资料来看，Eee Box除了已有的白和黑色版本，今后还会使用红色等多种不同色彩的外观。这款产品的造型如同一个漂亮的小扁盒子，想必这也是其名“Box”的出处。根据厂家提供的资料，白色的Eee Box机身采用华硕笔记本电脑上常见的膜内漾印刷技术，平滑如镜的表层下隐藏着淡淡的环状图案，而黑色的则采用密集的小方格图案。Eee Box的附件中还提供一个椭圆形的专用支架，用于将机身竖直放置在桌面。



机身侧面造型

前置面板隐藏在舱门中

Eee Box采用英特尔最新的Atom（凌动）N270处理器，主频为1.6GHz，前端总线频率为533MHz，拥有512kB二级缓存，支持双线程技术。主板芯片组为英特尔945GME，集成GMA950显示核心，搭配ICH7-MU南桥芯片，主板集成802.11 b/g/n无线网卡，拥有1条1GB

Eee Box配置一览	
操作系统	Linux/Windows XP Home
处理器	英特尔Atom N270
处理器主频	1.6GHz
主板芯片组	英特尔945GME+ICH7-MU
显示核心	主板集成GMA950
内存	单条1GB DDR2 667
硬盘	80GB 5400r/min
光驱	无
网卡	10/100/1000Mb自适应
无线网络	802.11 b/g/n
其他	4合1读卡器
电源适配器功率	65W
体积	220mm×178mm×25.6mm
重量	约1.16kg


机身背面的接口布局


边角采用圆弧过渡


卸下螺丝后硬盘舱可轻松抽出


舱门上的标志


硬盘舱带有一个可收放的拉环，是非常人性化的设计


机身顶部的散热孔


Eee Box采用了类似高端笔记本电脑的硬盘安装模块



硬盘舱位于机身底部，带有散热孔


希捷的80GB 2.5英寸硬盘

DDR2 667内存和一块80GB 5400r/min 2.5英寸硬盘，限于体积没有提供内置光驱。Eee Box提供4个USB 2.0（2个前置，2个后置）、1个DVI输出和1个标准千兆网接口，还提供了4合1读卡器、耳机和麦克风插孔，另外还有一个用于内置无线网卡的天线接口。从硬件规格来看，Eee Box与最新的Eee PC1000H基本相同，能满足日常的办公和多媒体应用，还具有基本的游戏能力，应对流行的休闲游戏没有问题。

这款产品的前置面板带有一个漂亮的舱门，舱门上粘帖着醒目的Atom处理器和Windows XP的标志，看起来非常简洁。舱门内隐藏着电源开关和指示灯、2个USB 2.0接口、读卡器以及前置音频输入输出插孔。虽然前置面板使产品外观更好看，但由于电源开关和音频接口都被舱门遮挡，使用略有不便。机身后方的接口从上至

华硕官方公布的功耗对比表

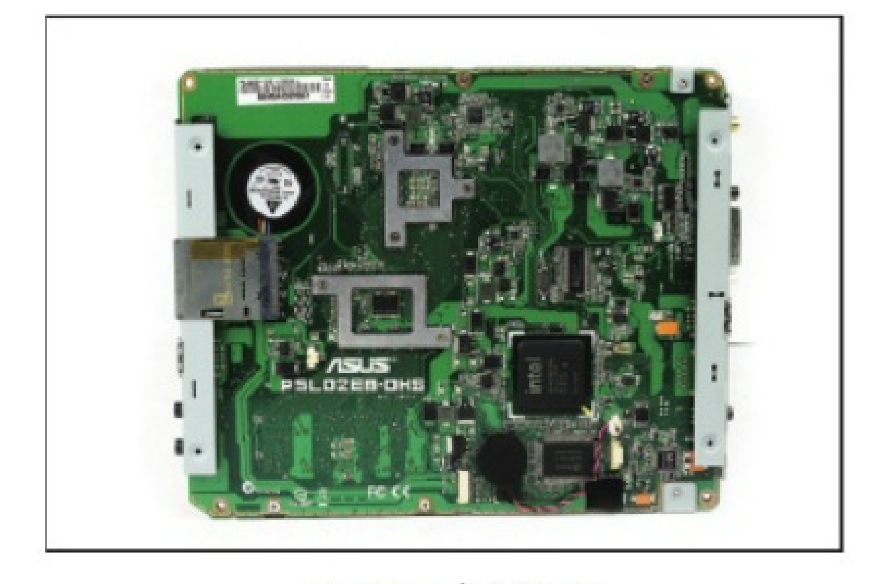
机型		Eee Box	笔记本电脑	台式电脑
使用频率		20W（满载功耗）	65W	250W
重度使用（24小时/天）	每月	14度	46度	175度
	每年	172度	560度	2150度
正常使用（8小时/天）	每月	5度	16度	62.6度
	每年	60度	195度	750度
轻度使用（2小时/天）	每月	1度	3.25度	12.5度
	每年	12度	39度	150度

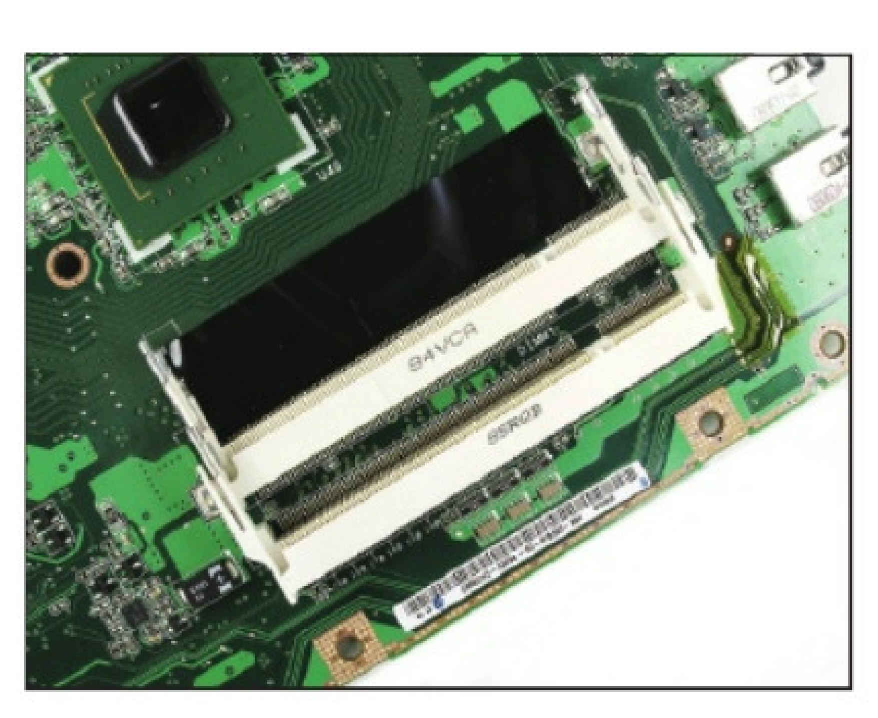
下一字排开，依次是无线网卡天线、电源、DVI输出、网卡和音频输出接口，各接口之间间距适中，使用时也没有问题。机身散热孔位于顶部和底部，硬盘舱在机身底部，并拥有带散热孔的独立舱门，便于用户更换硬盘。

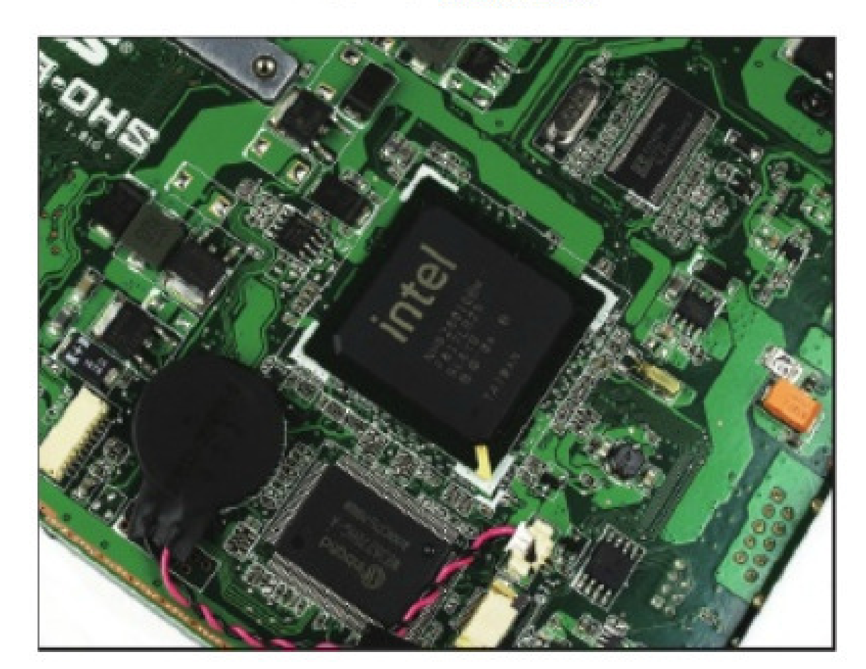
Eee Box的支架安装之后机身略微后倾，与桌面形成一定角度，一方面摆脱了呆板的电脑形象，另一方面也便于用户进行操控。Eee Box还提供了另一种新颖的安装方式，通过专用挂件可将机身安装在液晶显示器背面（利用显示器的悬挂安装孔），这样可更进一步节约桌面空间，真正体现了这款产品小巧灵便的特点。这个特殊的挂件符合VESA标准，支持采用100mm×100mm或75mm×75mm的孔位设计，基本可适用于目前市场上所有主流液晶显示器。

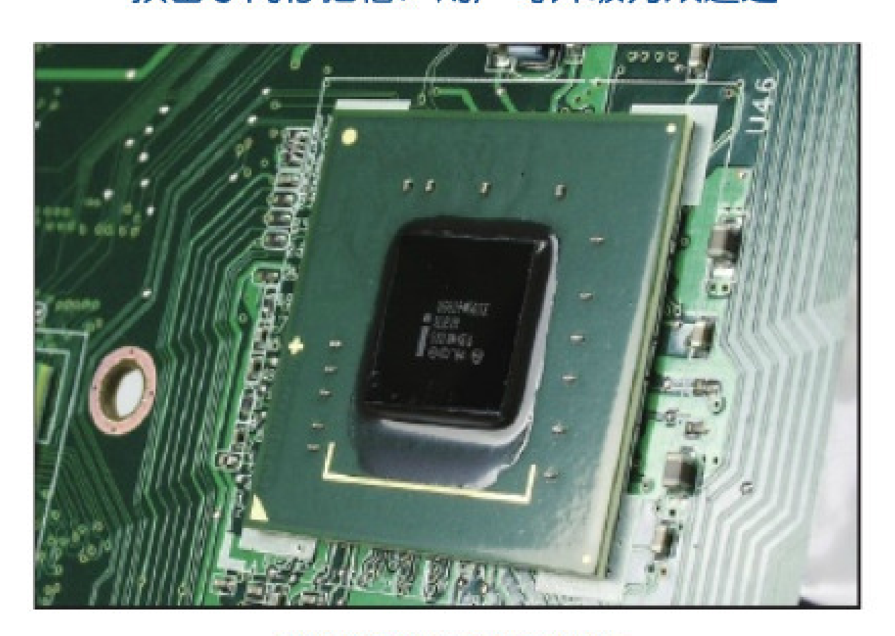
操作系统方面，这款产品可选择预装Linux或Windows XP Home版，相对而言Linux系统占用的资源较小，响应速度也更快一些。不过考虑到大部分用户的使用习惯，估计在最终销售中选择Windows XP Home版操作系统的用户更多，因此华硕在附件中提供了对应的驱动光盘。驱动光盘与华硕其他产品相同，拥有智能化安装功能，能有效减少繁琐的驱动查询和安装步骤，非常方便。

除此之外，Eee Box还拥有华硕独有的Express Gate操作系统，它是一个基于Linux开发的系统，最大特点是快速启动，从关机状态到进入系统的时间还不到8秒，能给用户带来更接近家电的使用感受。在Express Gate系统中用户可浏览网页，使用预置的QQ、MSN等即时通讯软件，并可进行收发邮件等操作。由于Express Gate系统位于主板上集成的独立存储空间，因此不会受硬盘格式化的影响，即便没有硬盘也能使用，这在某些特殊情况下非常实用。另外，用户可通过BIOS中的相关选项来控制Express Gate是否在系统启动时使用。

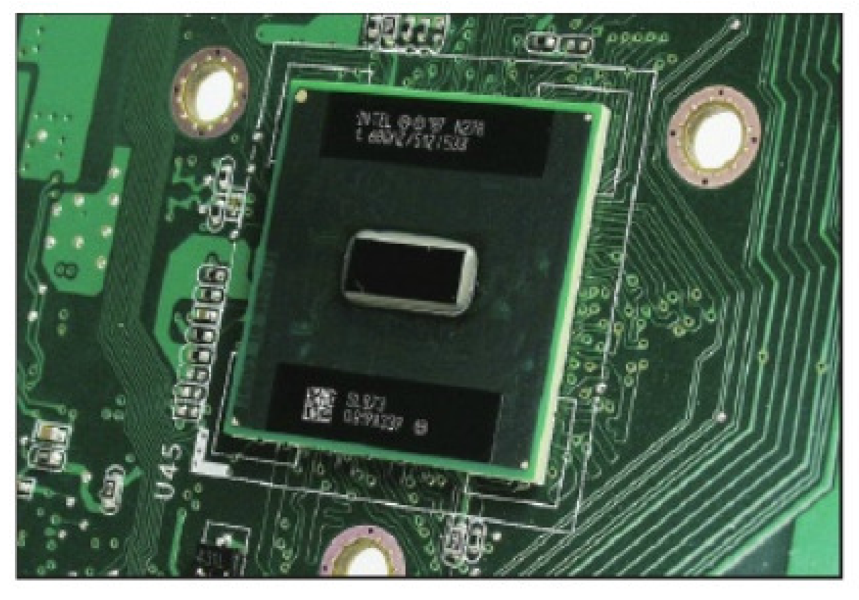

Eee Box主板背面


预留了内存插槽，用户可升级为双通道


ICH7-MU南桥芯片

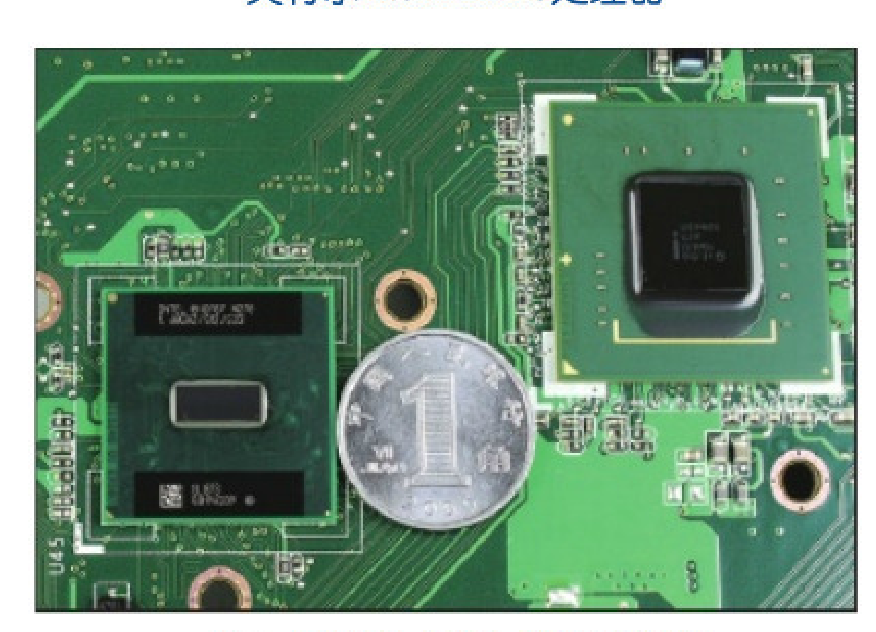

英特尔945GME芯片


Eee Box主板正面


英特尔Atom N270处理器



1GB DDR2 667笔记本电脑内存


Atom处理器（左）的体积很小

相比传统的台式电脑，Eee Box除在体积方面拥有绝对的优势之外，其低功耗特性和环保生产也是亮点。根据华硕官方的资料，Eee Box的满载功耗约20W，远远低于普通笔记本电脑（65W）和台式电脑（250W）。在日常应用中，Eee Box满载工作的时间并不很多，因此其实际功耗更低。对于那些经常24小时不间断下载的用户而言，使用Eee Box能节约大量的电费，相当有吸引力。华硕表示Eee Box在生产中使用了符合RoHS和WEEE标准的可回收环保材料，降低了对环境的污染。



总体来看，Eee Box是一款有特色的产品，精致的外观、小巧的体积和极低的功耗都是它区别于传统台式电脑的地方。它的出现使那些以上网和日常办公应用为主的用户有了新的选择，对于那些需要一台电脑进行长时间持续下载的用户来说，Eee Box也是个很好的选择。P



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

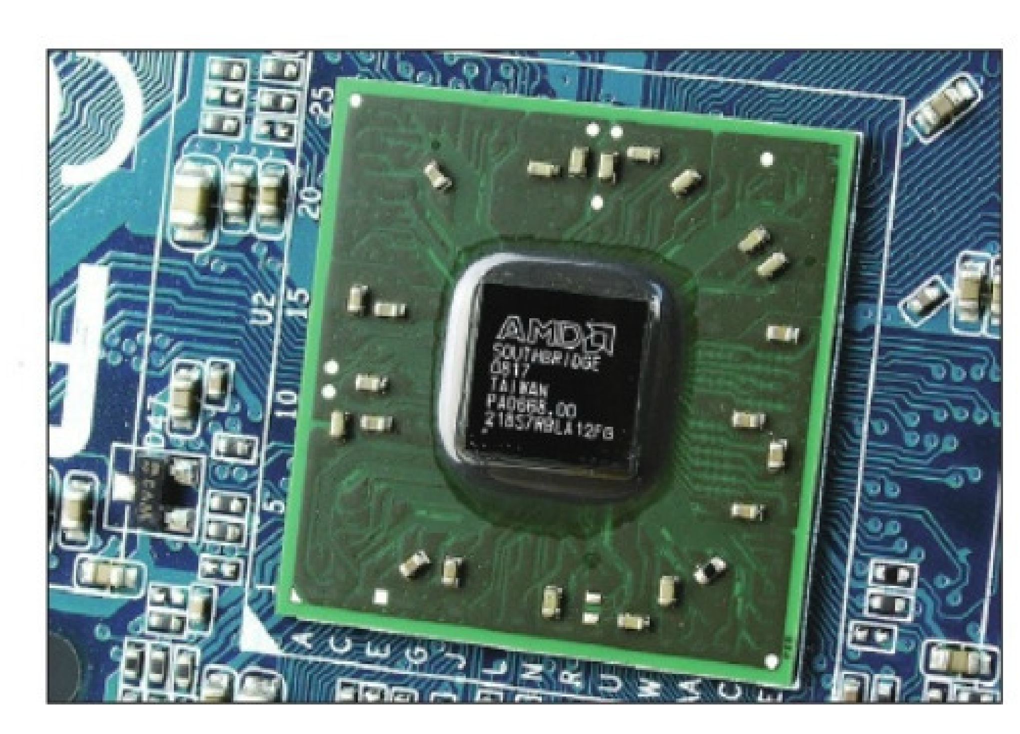


整合型主板最强音
——技嘉MA-790GP-DS4H主板

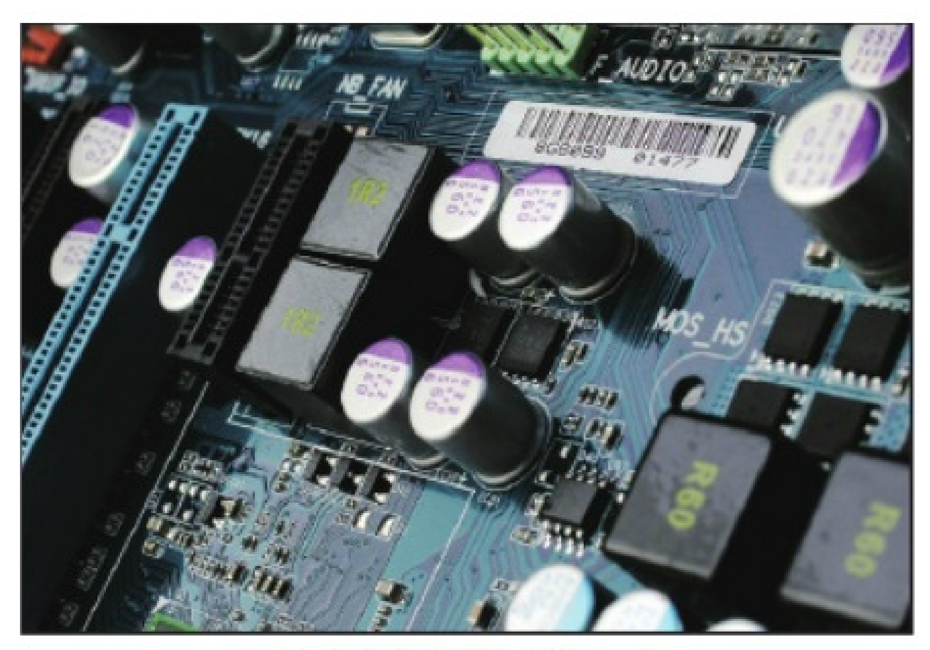
■晶合实验室 壹分



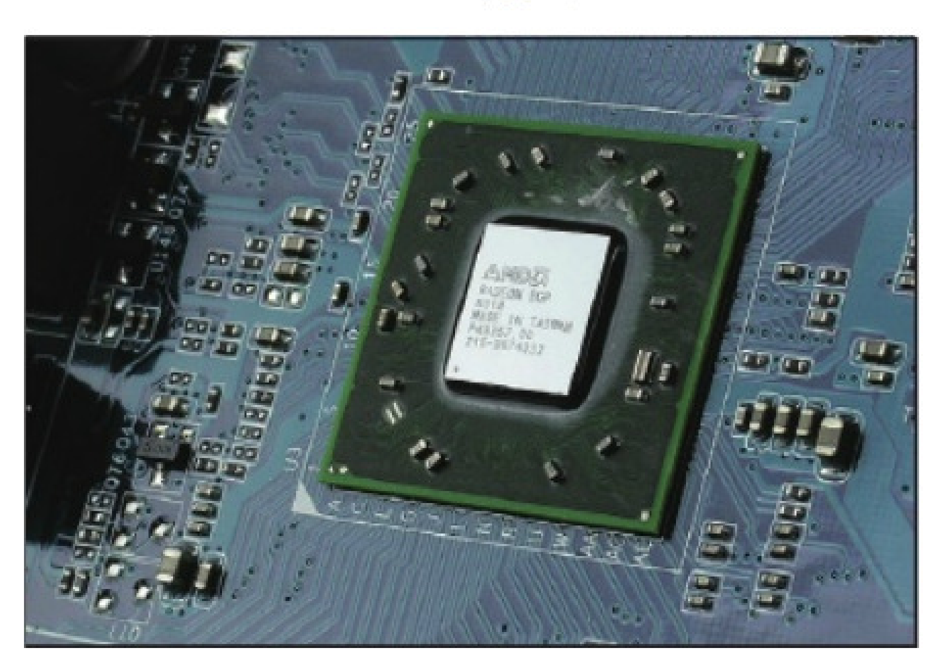
厂商：技嘉（GIGABYTE）
售价：1049元
附件：样品不详
上市状态：已上市
咨询电话：010-62102838
推荐：中高端DIY玩家



SB750南桥芯片



固态电容和铁素体电感



790GX芯片



板载128MB独立显存



丰富的扩展接口

AMD于今年8月发布号称目前性能最强的790GX整合型芯片组之后，主板厂商直到10月份才陆续拿出样品，吊足了玩家的胃口。790GX芯片组最吸引人的莫过于带有128MB板载显存的RADEON HD 3300显示核心，以及有望令整合显卡摆脱鸡肋形象的Hybrid CrossFire功能。技嘉MA-790GP-DS4H是其中最早一批完成度达到正式零售版本的产品。这块主板采用技嘉中高端主板标志性的宝蓝色PCB，ATX大板型设计，采用全固态电容和铁素体电感，做工精致用料扎实，定位于中高端DIY玩家群体。

790GX的研发代号为RS780D，芯片采用台积电（TSMC）55nm工艺制造，528Ball-FCBGA封装，由于针脚定义与AMD7系列整合芯片组740G（RS740）、780G（RS780）、780V（RS780C）引脚Pin-to-Pin兼容，因此有助于降低厂商开发新产品的成本和难度。需要说明的是，790GX主板上市较晚却是因为其定位与过去的整合型产品不同，不再是单纯强调性价比的低端产品，转而追求更高游戏的性能、全面的功能和针对HTPC的特殊用途，因此在MA-790GP-DS4H上几乎看不到780G的影子——电路设计重新来过，很多高端主板的设计思路首次被引入整合型产品，比如纯铜散热片和热管散热系统等。

除了采用更先进的制造工艺，在规格上790GX也有提升。790GX支持所有采用K8和K10架构的AMD处理器，支持Hyper Transport 3.0，最高传输速度达5.2GT/s。790GX集成的RADEON HD 3300显示核心基于早先的HD 2400Pro设计，采用统一渲染架构，拥有40个流处理器，支持DirectX 10、SM4.0和UVD功能。新的制造工艺使HD 3300的核心频率大幅提升至750MHz，远远高于780G集成的500MHz显示核心。790GX还具备SidePort技术，可在主板上搭载显存，从而提高集成显卡的性能，（下转第12页）



精致舒适——明基BV200 网游高手 II 键鼠套装

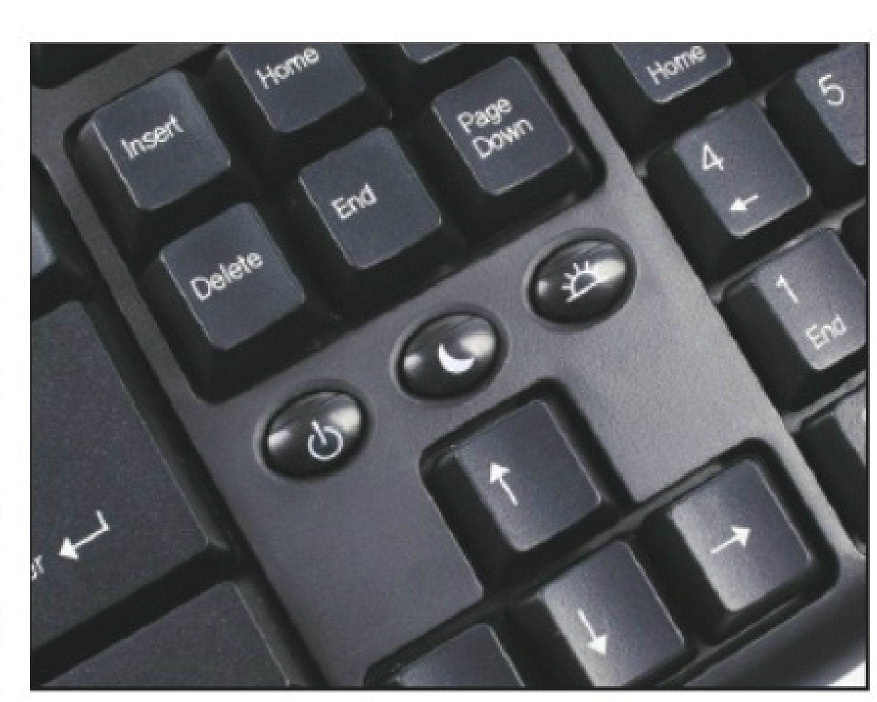
■晶合实验室 壹分

厂商：明基（BenQ）　　上市状态：已上市
售价：99元　　咨询电话：400-8888-980
附件：驱动光盘、说明书等　　推荐：主流用户

键鼠套装一直是装机用户的超值之选，不仅节约资金，还能够保证外设配件的风格一致，可谓一举多得。明基最近推出的BV200网游高手 II 键鼠套装就是一套在设计上颇具新意的产品，送测样品造型简约，整体以黑色为主。

套装中的键盘型号为KV200，边框以流畅的直线为主，边角处以圆弧过渡，侧面坡度不大，部分用户可能需要适应。键盘采用标准布局，键帽宽大，键程适中，回弹力较轻，适合高速连续输入。这款键盘提供了关机、睡眠等快捷键，另外还有一个独特的Fn键，与F11键组合使用，可以锁定键盘。

套装鼠标型号是MV200，采用明基逆向工程设计，造型流畅自然，背部弧线与手掌的贴合度很高。鼠标外壳经过抛光处理，光可鉴人，触感顺滑但易沾染指纹。鼠标左右按键宽大舒适，微动开关清脆利落，滚轮为橡胶材质，无段落设计。鼠标尾部还有独特的蓝色LED灯，夜晚使用非常漂亮。



KV200键盘有关机、休眠等快捷键



以BV200的售价而言，很难再有产品做得更好了，尤其是套装中的MV200鼠标，造型美观，手感舒适，性价比超出大部分同类产品。KV200键盘表现中规中矩，轻快的输入感受令人满意，只是噪音控制一般。我们认为这款产品非常适合主流用户选购。P

晶合实验室测试联盟
炫目度：★★★
口水度：★★★
性价比：★★☆

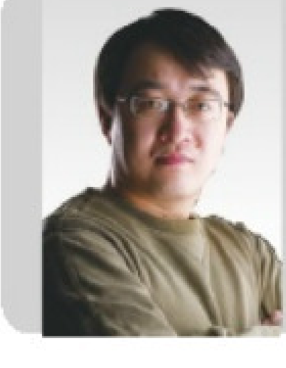
（上接第11页）送测的MA-790GP-DS4H就板载了128MB独立显存。从这方面来看，HD 3300核心的性能甚至有可能超过目前的入门级显卡，无疑这样的设计会影响到入门级显卡的销售，AMD这样做需要拿出极大的决心和勇气。

我们采用AMD Phenom 9600处理器、KINGMAX DDR2 1066 1GB×2和希捷酷鱼7200.11 500GB硬盘组建测试平台，电源选择Tt XP550 PP（额定功率450W），另外还使用原厂RADEON HD 3450来测试Hybrid CrossFire功能。操作系统采用简体中文版Windows Vista Ultimate，测试项目包括PCMark Vantage、3DMark Vantage、3DMark06和《鬼泣4》等游戏。

测试中技嘉MA-790GP-DS4H表现出不俗的性能，使用集成显卡在3DMark06中得分超过2000，与当前的入门级产品不相上下。使用RADEON HD 3450组成Hybrid CrossFire系统后，3D性能进一步提升，比单独使用HD 3450时有10%以上的提高。

技嘉MA—790GP—DS4H测试成绩一览

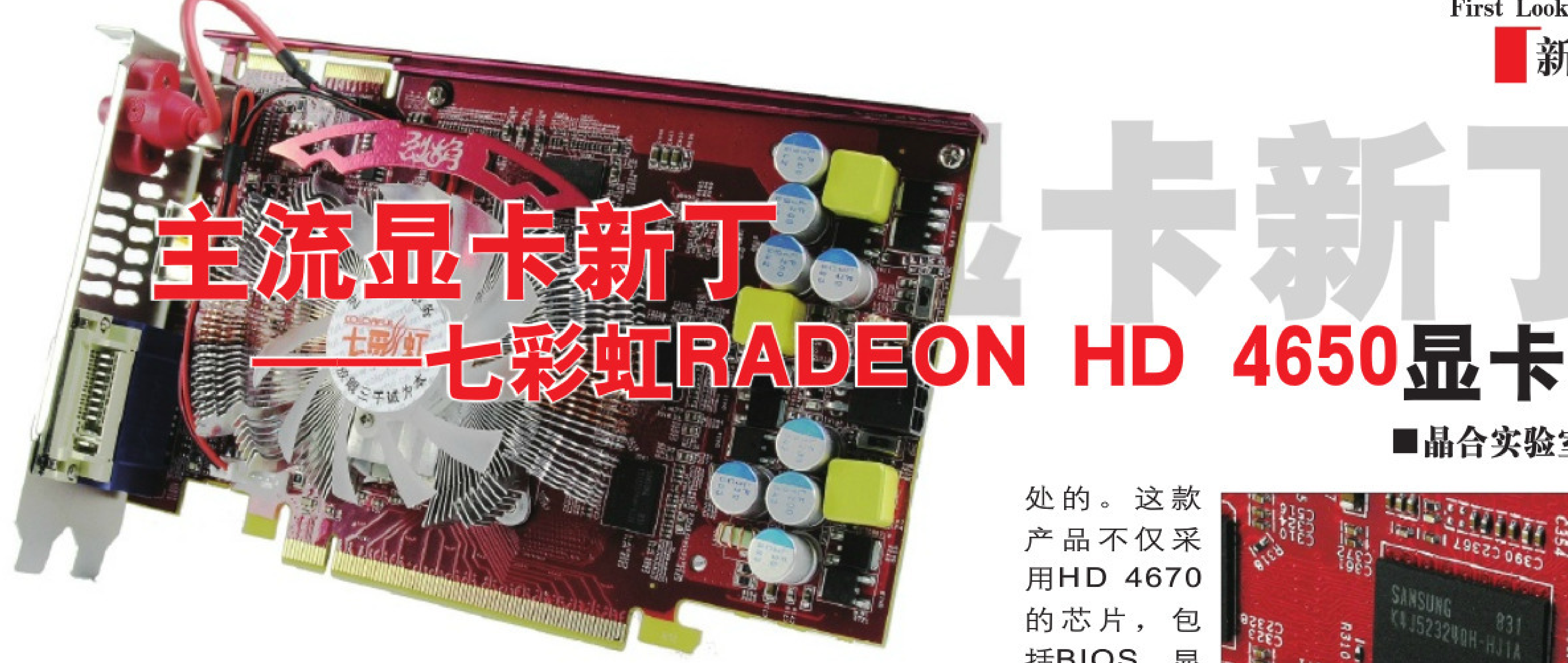
测试项目	PCMark Vantage	3DMark Vantage	
设置	默认设置（HD 3300）	Entry模式（HD 3300）	Entry模式（Hybrid CrossFire）
得分	4678	2905	4405
测试项目	3Dmark06		
设置	1280×1024/默认设置（HD 3300）		1280×1024/默认设置（Hybrid CrossFire）
得分	2023		2788
测试项目	鬼泣4		
设置	1024×768/DX10/High（HD 3300）		1024×768/DX10/High（Hybrid CrossFire）
得分	13.24fps		24.56fps



技嘉MA-790GP-DS4H最令人满意的是其游戏性能，Hybrid CrossFire的效果不错，这给了玩家新的选择，买一块MA-790GP-DS4H主板就能让你手中的RADEON HD 3000系列显卡获得至少10%的性能提升，是一款值得中高端玩家选择的产品。P



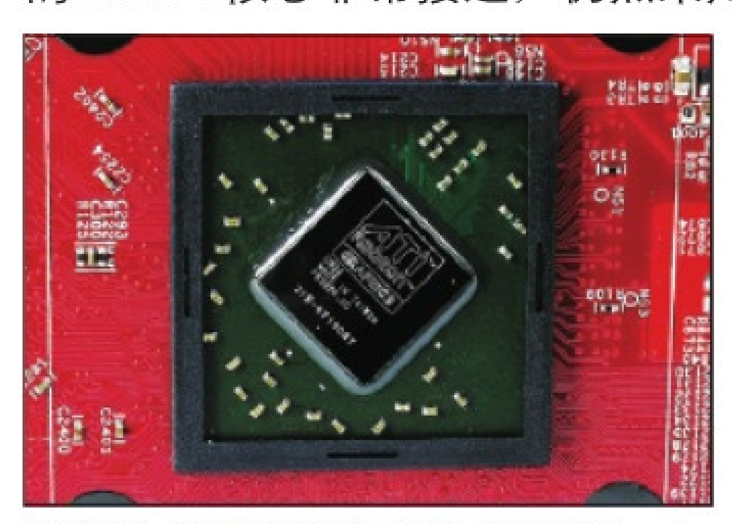
主流显卡新丁
——七彩虹RADEON HD 4650显卡



■晶合实验室 壹分

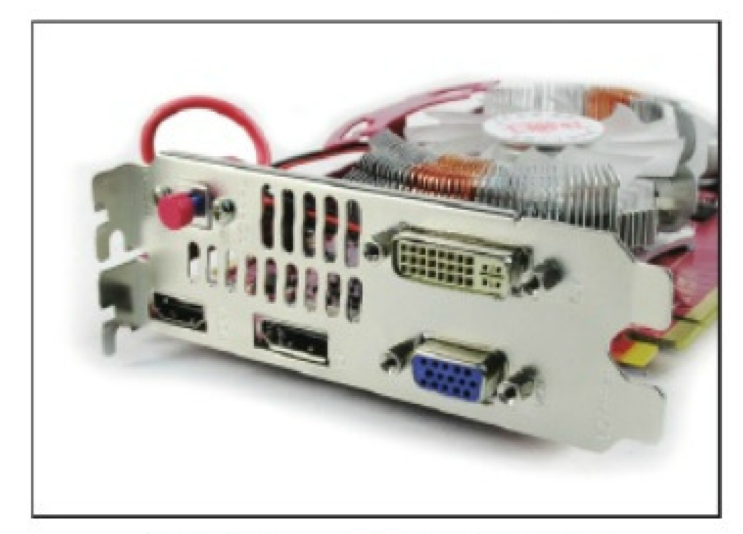
厂商：七彩虹（Coulorful）	上市状态：已上市
售价：549元	咨询电话：400-678-5866
附件：样品不详	推荐：主流用户

RADEON HD 4650/70系列是AMD针对中低端市场的最新产品，其目的是与HD 3850形成完整的产品组合与竞争对手抗衡，并逐渐取代HD 3850的地位。HD 4650/70基于RV730核心，其规格与HD 3850的RV670核心非常接近，仍然采用55nm工艺制造，流处理器单元依旧为320个，不过RV730拥有32个纹理单元，是HD 3850的一倍。HD 4650和4670的区别仅在于核心/显存频率较低，HD 4650的核心/显存频率为600/1200MHz，而HD 4670则为780/1800MHz。



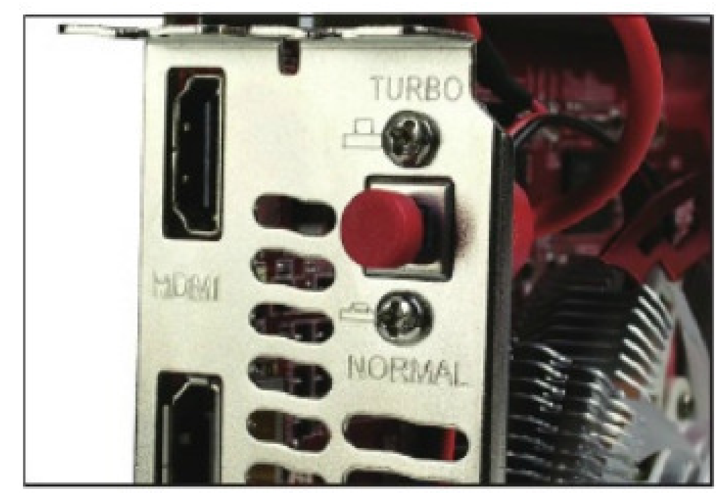
这款产品实际使用的是HD 4670芯片，与4650的区别在于编号的最后一位，6代表4650，7代表4670

由于采用了新的架构设计，RV730的晶体管集成度降至5.14亿个，比HD 3850的7.54亿个晶体管少了许多。这对芯片制造来说是具有积极意义的，晶体管减少意味着功耗降低、生产难度下降和良品率提高，因此可以预见HD 4650/70系列在今后的一段时间里将很有可能成为性价比极其出色的产品。



双槽设计，拥有丰富的接口

提及性价比的话题，总会有人想起当年经典的RADEON 9550，通过简单的超频就可达到RADEON 9600甚至9600Pro的性能。实际上七彩虹送测的这块镭风4650烈焰战神同样具有类似当年9550的地方，因为当我们拆下散热风扇后，赫然发现这款显卡的芯片居然是HD 4670。根据目前的AMD的销售策略，HD4650/70系列中暂时只有4650在国内销售，这也许是七彩虹将其命名为4650的原因。



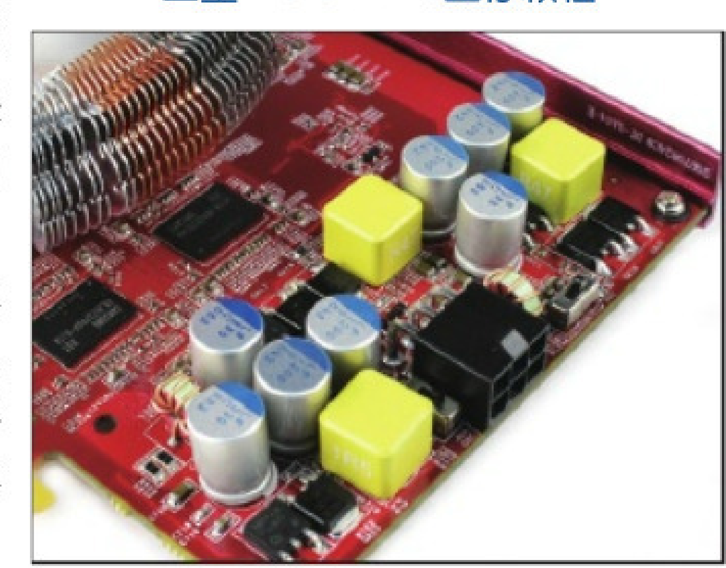
双BIOS（Turbo/Normal模式）切换开关

不管怎么说，这种“挂狗头，卖羊肉”的行为，对消费者是有好处的。这款产品不仅采用HD 4670的芯片，包括BIOS、显存、电路设计都按照HD 4670的要求设计，实际上可以把它当作一块地地道道的HD 4670。这款产品采用1.0ns三星GDDR3显存颗粒，总容量256MB，显存位宽128b，默认频率为1800MHz。这款产品的供电部分设有一个额外的6Pin接口，供电电路中采用了高质量的固态电容和全屏蔽电感。





三星1ns GDDR3显存颗粒



供电电路用料不错

考虑到超频玩家的需要，这款产品不仅在后挡板上提供了在双BIOS（Turbo/Normal模式）切换开关，还在供电电路中增加了VVC显存增压变频器和GVC核心增压变频器，通过变频器的开关切换，用户可直接为核心/显存各增加0.05V电压。另外考虑到超频玩家对散热要求极高，PCB上预留了2针和4针风扇接口，方便用户升级风扇。

我们使用3DMark Vantage/06和《鬼泣4》对这款显卡进行性能测试，平台配置与本期主板测试相同。在默认核心/显存频率（600/1200MHz）下，这款产品的性能表现一般，略逊HD 3850（128b显存版），但切换至Turbo模式之后（780/2050MHz），性能提升明显，超过HD 3850（128b显存版），成绩令人满意。

七彩虹镭风4650烈焰战神测试成绩

测试项目	设置	成绩
3Dmark Vantage	Performance模式	2719
3Dmark06	默认设置/1280×1024	6382
鬼泣4	DX10/1024×768/High	63.4fps





这是一款极具特色的产品，功能全面，性能出众，与目前499元的公版HD 4650相比，七彩虹镭风4650烈焰战神的性价比非常突出，适合那些追求性价比的用户和超频玩家。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

双雄会
——诺顿网络安全特警2009与McAfee Total Protection 2009

■晶合实验室 Mu

厂商：赛门铁克（Symantec）
售价：299元（一用户授权一年期）
附件：安装使用指南
咨询电话：010-85183338
推荐：普通电脑用户
上市：已上市
炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

厂商：迈克菲（McAfee）
售价：310元（三用户授权一年期）
附件：无（送测样品）
咨询电话：800-810-9806
推荐：普通电脑用户
上市：已上市
炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

许多用户对Vista糟糕的兼容性及麻烦的用户账户控制（UAC）抱怨不已，兼容性只能依靠硬件厂商或微软解决，而对付UAC大家最简单的办法就是关掉，把安全的重任重新交给各类安全软件，由此回复到WinXP下的安全模式。因此一款强大而简单的安全软件仍然是用户最期盼的，而各类国外杀毒软件进入国内市场，无疑给我们带来更多选择。

诺顿是最早进入中国市场的国外杀毒软件之一，一直以来都具有很高的查杀率，只是其响应速度一直较慢，影响用户的使用感受。不过诺顿一直在改进响应速度，而最新的诺顿网络安全特警2009（以下简称NIS2009）已经很好地解决了这个问题。软件安装在测试平台上只需要一分钟，而且除输入序列号、用户账户之外都是自动执行，打开主界面及各项设置也感觉不到延迟。

McAfee Total Protection 2009（以下简称McAfee2009）的特点是界面朴素，功能实际，虽然进入国内市场稍晚，但一直在国际市场占有一席之地。由于评测时McAfee还在进行本地化工作，我们拿到英文版本进行测试。新版仍然维持原版风格，安装的组件较多，不过并不需要用户干预。

目前的杀毒软件除了杀毒外，个人防火墙、反垃圾邮件、反网



NIS2009主界面

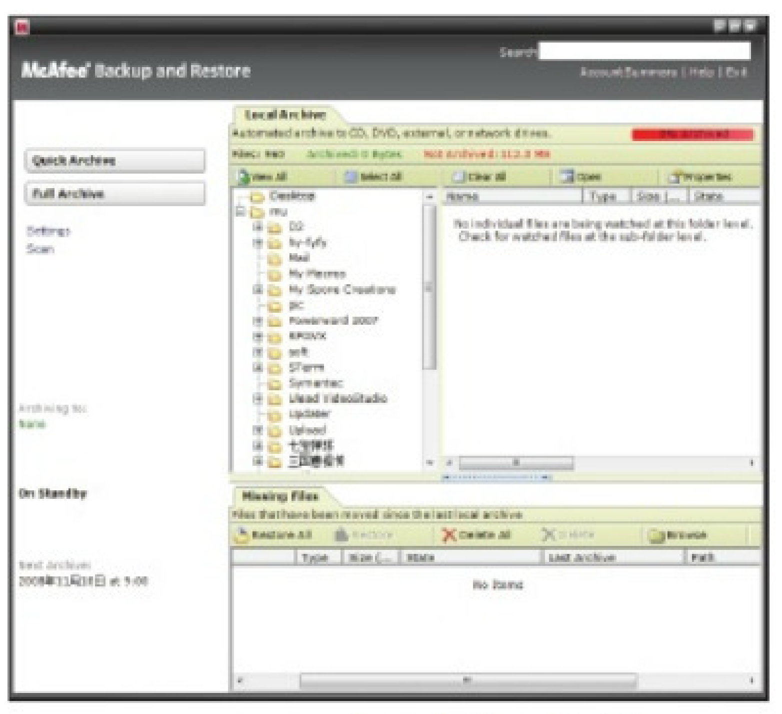


McAfee2009主界面

页钓鱼、隐私控制、一键修复风险、恶意行为防范等已成为常规功能，两款软件都齐备。而它们还都提供局域网查看功能，可了解局域网内电脑的安全状况，防范局域网内的入侵，可屏蔽受感染的邻居。如果对方安装了同样的软件，还可进行远程



Norton Insight功能



McAfee2009提供文件备份功能



NIS2009中的网络安全拓扑图

控制。

NIS2009提供了Norton Insight功能，该功能会自动从服务器获得信息，为其已知安全的文件标记为信任，从而在扫描时跳过以减少扫描时间。用户可在设置中更改扫描性能配置文件：全面扫描将扫描所有文件包括信任文件；标准信任将排除“Norton信任”文件；高度信任将排除有已知数字签名或已知信任级别的文件。

NIS2009添加SONAR高级防护功能，通过识别程序的行为防止未知病毒的破坏，除8小时一次的自动更新外，独特的脉动更新每隔几分钟便会连接服务器取得最新的病毒库资料，确保最及时的防护。NIS2009提供“静默模式”，当用户以全屏模式执行程序或游戏时，会自动采取默认操作而不会影响用户。而空闲时扫描功能可利用空闲进行扫描，不过笔者并不建议开启，因为用户可能随时需要使用电脑，而空闲扫描并不能立即停止。

除安全功能外，NIS2009添加了系统资源显示、主窗口透明化等特别功能。

McAfee2009提供快速扫描选项以减少扫描时间，但自定义扫描只能细致到驱动器，不能指定到下级文件夹，笔者测试稍有不便，但普通用户通常直接扫描整个系统盘，应该没什么影响。

McAfee2009提供文件备份功能，不过在Vista系统下居然必须安装.NET Framework 1.1才能使用，而Vista实际上自带了更高版本。不过备份功能比较完善，比专门的备份工具也不遑多让。防窃取文件保护可将个人数据加密存储到个人库中，防止网络上的恶意窃取，不过这项功能需要另外安装免费的功能模块。

此外McAfee2009还提供文件粉碎、系统还原、磁盘碎片整理较为实用的功能。

性能测试

病毒样本为2008年5～10月共半年时间收集的1888个样本，两款软件均更新到2008年11月4日的病毒库版本。

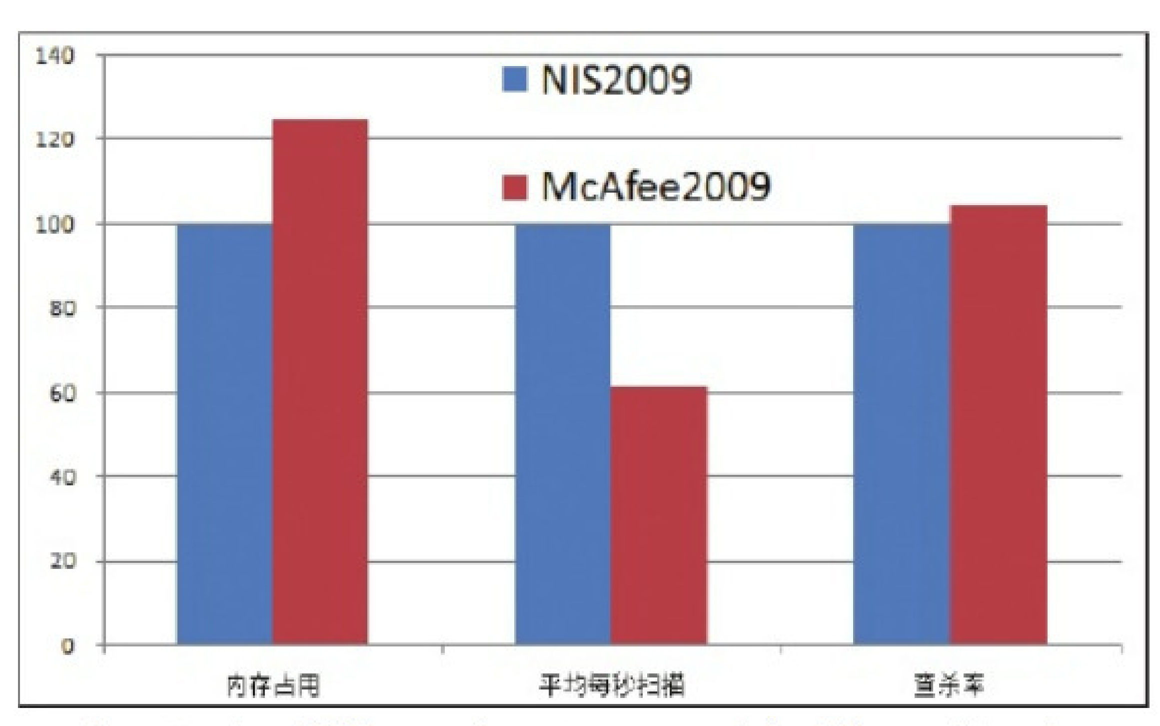
测试平台	
CPU	Intel Core2 Duo E4500
内存	2GB
硬盘	希捷320GB 7200r/m
操作系统	Vista Ultimate

软件	NIS2009	McAfee2009
内存占用	32MB	40MB
扫描项目	1944	3071
扫描时间	396s	1020s
平均每秒扫描	4.91	3.01
扫描数量	1684	1764
查杀率	89.2%	93.4%
2008版查杀率	75.4%	89.3%

表注：
1.内存占用通常是波动的，这里使用开机后未进行任何操作情况下同一时间的值；
2.杀毒软件通常会扫描系统文件夹及正在执行的进程，所以扫描数目比样本要多；
3.杀毒软件扫描病毒文件比扫描正常文件要慢许多，所以在普通用户电脑上平均每秒扫描的个数要多得多。

测试可看出，NIS2009在扫描速度、内存占用上确实有很大提高，比McAfee还要省些，相对以前版本是极大的进步，查杀率虽然比McAfee2009要稍差一些，但相对前一版本也有很大进步。McAfee2009虽然扫描速度较慢，但同样强过前一版本，查杀率也有所提高。

此次评测的两款软件都是全面的安全类产品，当然还有更便宜的如反病毒、网络安全等专项安全软件供用户选择。



由于各项绝对值差距悬殊，以NIS2009为标准值100进行对比

虽然测试中两款软件互有高下，但如果对比本刊2008年第6期的杀毒软件评测结果可看出，其新版本在资源消耗及查杀率等方面都有进步。



NIS2009在Vista下性能良好，摆脱了WinXP时代臃肿的不良印象，这将是老用户重新选择的理由之一；McAfee2009似乎还不完全适应Vista的环境，在界面上保持老样子，备份组件使用的.NET Framework 1.1也有些过时，不过查杀率还不错，附加功能也多，对个人数据安全比较看重的用户可以选择。对于有多台电脑的用户来讲，三授权版本的McAfee2009无疑具有很高的性价比。



离散的岛群

——互联网“潜水族”背后的人际疏离

■本刊记者 冰河

“怎么感觉人就越活越孤独呢”

——天涯社区《你是否已成为“QQ隐身族”》一帖中回帖网民的叹息

人是一种群体性的动物，群体之间的依赖和相互沟通是人与生俱来的本性。《鲁滨逊漂流记》中，流落荒岛的鲁滨逊正是因为身边有人可以与他谈话交流，即使那只是个身份阶层和文化素养相差悬殊的土人“星期五”，也让他不至于在荒岛上孤独到发疯。美国电影《荒岛余生》中让我们看到“星期五”不存在时鲁滨逊的表现。尽管汤姆·汉克斯饰演的主人公有文化有技能，因空难流落到荒岛之后还能自己疗伤，钻木取火，在艰苦的环境中生存了下来。但整个荒岛就他一个人存在，没有人能交流的窘境还是让他陷入几乎发疯的境地。最终他自己解决了这个问题，他用一个飘到岛上的排球画出一个人的面孔，作为他的“星期五”陪伴他。尽管这个陪伴者只能扮演倾听者的角色，却大大缓解了他的孤独，让他在岛上艰难地生存了下去。这个倾听者是如此重要，以至于当他鼓起勇气划着自制的木筏试图逃离荒岛时，他还将这个“星期五”带在身边。当海风将排球吹到海中越飘越远，他冒着生命危险跳进海里，救回这个对他至关重要的“伙伴”，为此险些错失被拯救的机会。当他回归文明社会，重新融入群体的时候，他依旧在车里放了一个画着面孔的排球。无论是荒岛还是闹市，对于他来说，能有一个对象保持交流，哪怕是单方面的交流，也是他感受到自我的一个保证。这使得他逃出荒岛的行为显得温暖又凄凉。当都市和荒岛中一个排球都是人最忠实的交流伙伴时，都市并不显得比荒岛更幸福。

人，只有面对另一个人的时候，才能意识到自己是作为一个人而存在。

因此，当互联网出现在公众视野时，曾经有那么多人为此欢呼雀跃，因为互联网带给普通人最大的便利，就是使得交流更加方便迅捷。无论千里之外还是近在咫尺，通过互联网我们都能迅速方便地与自己想要交流的人进行沟通。而且随着技术的进步，交流也从起初的群体性留言板交流变得更加多样化，论坛、IM软件、博客……从群体大杂烩到



一对一单独交流，再到自说自话引来无数观众，人的倾诉欲望得到最大程度释放。而音频和视频通讯工具的出现，使得个人之间的相互交流变得更加直接和方便。除非也如同鲁滨逊一般不幸流落荒岛，否则在这个互联网社会，人的孤独感应该越来越少才是。

但显然事实并不是这样。

2008年10月15日，一篇名为《你是否已成为“QQ隐身族”》的帖子出现在著名互联网论坛天涯社区的版面中，作者“起个名字怎那难”痛诉如今越来越多的人选择在QQ中将自己的状态设成“隐身”，以至于几乎消失在互联网的角落。虽然他尝试分析此类“隐身”现象的出现原因，但显然他的理由并不能说服众人，也不能说服自己。即使最终他说出“虽然彼此都隐身，但都在关注着对方。当你有所需求，登录的上线提示就会从右下角一直顶到屏幕的顶端，在钢筋水泥的城市，在灰暗的QQ头像后面，依然隐藏着可以释怀的温暖和信任”这样貌似温情的话，但当需要一个倾听者的时候，真会有人如同那个排球一样，不离不弃出现在人的面前么？对于隐身者来说，这并不是一个确定的答案。

“小隐隐于野，中隐隐于市，大隐隐于网”。

经常可以看到此类哲言出现在互联网的各个角落，言语之间流露出一种“我在，但我就是不露面”的味道，仿佛前朝的高人如今依旧闲云野鹤在数字时代。不过正如人所周知的，“在互联网上，没人知道你是一条狗”。高人或俗人，其实并没有多少人在乎。既然选择了不露面，那么对于互联网时代的公众狂欢就失去存在意义，那谁还管你究竟是什么级别的“隐”呢？所以经常有人嘲笑，“既然选择隐身，就别再欲盖弥彰露一条尾巴了”。

其实对这种“隐于网”的行为，大可不必如此冷嘲热讽。每个人的沉默都有各自的理由，并不是非要时刻猫在互联网上一声不出，才算是“潜水族”。重要的是，面对互联网给予我们进行充分交流的各种便利，却有越来越多的人选择间断性甚至长时间的沉默，这本身并不是一个正常现象。从“露出的那一条尾巴”就可以明白，他们并不是真的希望独处，还是渴望能与人交流的，否则何不抹掉自己隐于网的最后一丝痕迹？

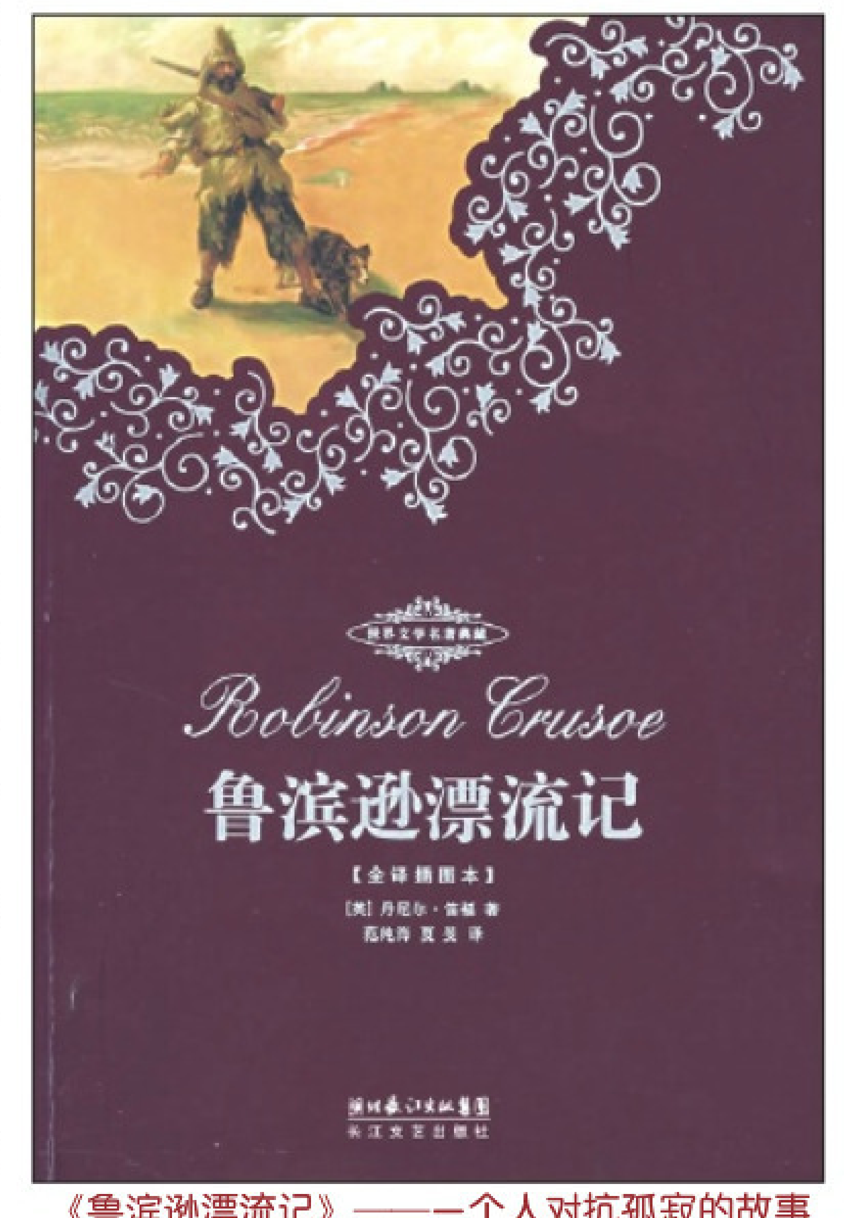
因此，探寻每个人沉默于互联网的理由，就成为我们首先需要做的事情。

1.我惶恐于这个年代

童欢歌曾经是我的作者，这个生活在云南昆明的年轻人尽管只有26岁，却已有接近10年的网龄。虽然在牛人辈出的互联网上算不得老资格，却也经历了诸多发生在其间的悲欢离合。他曾经把自己的所见所感记录下来，发到论坛或向媒体投稿，打动了不少人，因此是我长期看好的作者之一。但大约在3年前，他逐渐与网上的朋友减少了联系，也很少再发表任何类型的文字。我曾经向他约稿，但得到的回答多是“没灵感”“没时间”之类的话语。一段时间之后，童欢歌就从一个受人关注的作者变得默默无闻。但他还不是完全销声匿迹，虽然在QQ和MSN上很少能看到他，但却也经常在一些论坛里看到他的ID在浏览内容。在经过N次留言的“威逼利诱”之后，他终于应我的要求，给我写了一段关于沉默的自白。

我沉默的理由很简单，我对这个世界感到惶恐。

每天都有人通过各种途径问我在不在，QQ、MSN、论坛短消息、手机短信，也有人在论坛里直接发帖召唤乃至“悼念”。我没想到沉默这么久还有这么多人意识到我的存在，不过这让我更困惑，我的存在与否对他们究竟有什么意义呢？



《鲁滨逊漂流记》——一个人对抗孤寂的故事

我当然一直在。除了毕业找工作那段时间忙了一阵远离一阵网络，其余时间不是玩《魔兽世界》，就是辗转于各大网站和论坛浏览，间或买卖一些乱七八糟的小玩意。当然只要上网，即时通讯工具都是开着的，隐身而已。这样世界会清静一些，可以做一些自己喜欢的事情。

你也知道，我过去在网上是很活跃的，写东西是我最大的乐趣之一，因为这个才有如此多的人记住我花样繁多的ID。对我这样的年轻人来说，这实在是满足自己虚荣心的最便利途径，何况很多时候这些文字还有可能给我带来一些收入，我曾经乐此不疲。即使没有稿费，我也喜欢写，喜欢与那些没见过面的朋友在QQ还有论坛里聊天灌水。需要并且被需要，这是一个人存在的理由之一，我至今仍旧如此认为。


荒岛余生——排球是一个人不可缺少的交流伙伴

不过我究竟需要什么呢？别人对我又究竟需要些什么呢？说实话在网上混的年头越久，我越糊涂。我开始是去寻求认同的，这很容易得到。只要把自己的观点说清楚，文笔不要太烂，写出的东西别让人不知所云，谁都能在网上找到自己的知音。长篇大论的回应总是少数，但类似于“顶”“沙发”“楼主真是说得太对了”这样的废话也能让我感到一丝欣慰。好歹有那么多人看了题目然后就点进来，看完还不忘留一句话，这说明我写的东西好歹是有一些价值的。可时间长了，你就能发现这些四处“顶”的人对什么内容的文章都是同样的回应，这时你就对他们是否读了你的文字感到疑惑了。如果他们偶尔真的说几句，你就更发现，他们似乎从来没有真正赞同过你的观点，而是赞成所有的观点。用盗版是可耻的行为压制了中国游戏行业的发展观点，他们顶；用盗版是基于利益趋向最大化的观点，他们也顶；用盗版是因为正版做得太烂不值得花钱买的观点，他们照样顶；用盗版是脑子进了水猪油蒙了心的观点，尽管他们绝对在用着盗版，但一样可以面不改色说一个顶。总之，如果不顶，那就是骂，除了简单的几个字之外，他们不会留下太多东西在网上。如果你有幸看到他们自己写一点什么东西，你就会发现他们所想的与你所表达的往往根本不是一回事。我知道每个人都有自己的独立判断，当然不可能完全相同。但当我表达自己观点时，他们可并不是上来就反驳我的啊。也许是我写得太长他们懒得反驳，但无论赞同还是反对，我希望能获得一些言之有物的回应。作为一个写作者，你应该也能明白这种感受。此外我觉得其中一些人不是不能写，也不是想不到，只是他们懒，仅仅希望消费别人的思想，而懒于将自己的观点与他人分享而已。无论是愚昧还是懒，这些人都让我对原来自己的洋洋得意感到无聊，原来我扮演的就是这么一个角色。也许是从前我太认真了。所以我慢慢开始变得


『天涯杂谈』你是否已成为“QQ隐身族”，都进来聊聊吧

作者：起个名字怎那难 提交日期：2008-10-15

我刚上线，QQ对话框里就跳出来一段话，“半年了都不见你上网？”是我的一位大学同学，我写了一行字过去，“其实我每天都在线，不过隐身而已。”

很快，QQ上一个灰色的头像就动了起来，原来我这个同学也在隐身，他说，“其实也没有什么事。”然后他的头像继续灰色，我们谁也没有继续聊天，就这样归于沉默。

刚拥有QQ的时候，我在图书馆，网吧，凡是能上网的地方，第一件事就是先上QQ，然后让那只企鹅头像挂在电脑右上角。很快，好友名单中的头像就次第亮了起来，嘀嘀地叫个不停。但那已经是很多年前的事情了，那时候，所谓的上网，其实就是QQ聊天，不管是熟悉的朋友，还是陌生人，都在闲聊些有用无用的废话。

现在我每天都挂QQ，里面几十个好友都是我的同学和朋友，不过大多数情况下头像都是灰色的。偶尔，我随便写几个字过去，那边顷刻就有回音，原来，几乎每个人都在线，却都不约而同地选择了隐身。

我曾经问过一个朋友为什么一直隐身，朋友淡淡地回了一句：“无话可说。”是啊，说什么呢？大家都已经工作多年，已经不会像刚工作时那样喜欢显摆，喜欢抱怨，岁月就像茧子，将心灵厚厚包裹。我们已经习惯不轻易向别人敞开心扉，不管是快乐，还是郁闷。即使在QQ上偶尔寒暄，可是寒暄过后更沉默。有事吗，大家都是一个电话打过去直接聊，还有谁在电脑上嘀嗒嘀嗒地敲打半天？

还有一个原因，你一旦上线，那些亮着头像的你的朋友，你不去问候一声吗？QQ毕竟不像手机和电话，有了来电再去接，你明明看见朋友和同事在线，你能不寒暄一下吗？就好像我们走在街上打个照面会问一声“吃了吗”一样。其实我们很忙，或许你的寒暄会让朋友感觉你正无聊，你正寂寞，你需要找人聊天，找人安慰。那边的信息会一条条跳出来，让你疲于应付。或许，那边的朋友和你一样也是在疲于应付。所以，干脆隐身吧，那会让我们少了很多道义上的负担。

隐身的人越来越多，不管你拥有几个QQ还是MSN，许多人统统选择了隐身。很多时候QQ已经变成了一种可有可无的工具，我们并不指望能从中得到什么，不管谁的名片上，QQ号都是可怜地呆在最下角。

但是，没有人会抛弃QQ，很多人上班的第一件事，就是将QQ挂上，我们的好友名单常常灰暗一片，却很少有人将他们删掉。也许，我们在乎的只是一种感觉，一种在偌大的城市里依然有自己熟悉的人的感觉，呆在QQ上，我们就似乎还呆在一种温暖和熟悉的群体里。虽然彼此都隐身，但都在关注着对方，当你有所需求，登录的上线提示就会从右下角一直顶到屏幕的顶端，在钢筋水泥的城市，在灰暗的QQ头像后面，依然隐藏着可以释怀的温暖和信任。

《你是否已成为“QQ隐身族”》，这个帖子在互联网上引起了强烈的共鸣。

不认真起来。

如果仅仅是论坛，那也好说，毕竟那是一个公共的空间，你不说话总有人说，你可以像大多数人一样做一个消费者，看看八卦，随便灌水，一天也就那么过去了。但QQ和MSN就让你感到越来越像个鸡肋。你不得不保持在线，以便你在需要的时候可以方便地寻找某个人，事实上“网络寻呼机”是这东西最初的功能设计方向。不过除了这最原始基本的功能之外，你会发现其他功能对你来说都没有什么很大的意义。找MM聊天？早年这几乎就是QQ对中国网民的唯一存在意义，可是现在这个功能对你我这样上网年头比较长的人已经基本作废了。我们当年认识的那些女孩们，不是已经名花有主淡出网络，就是越活越嫩，向90后看齐。你不能奢望我用火星文脑残体和90后去聊天打屁吧？我连怎么玩《劲舞团》都不清楚，更不知道怎么应对他们无休止的自拍大头照及无边的自恋。你可以说我成熟了，不过我觉得我是越来越受不了无聊而已。至于和人正经交流，你记得你上一次认真地和别人在网上谈论某个命题是什么时候么？如今的聊天永远充满无尽的恶搞和打岔，说一会就不知道跑题跑到哪里去了，最后的结果就是哈哈了事。如果你有幸还有一些真正的知己，可以认真地谈一些你认为有意义并且有趣的事情，那么通过网上交流却是一种很平淡而稀少的过程，因为很多内容无须废话，说个开头对方就知道你所感所想，让你觉得有一种默契。这种知己到了最后，却宁可通过邮件来沟通。因为写邮件相对比较认真，不会像聊天那么随意，留下的文字更真实一些。最重要的是，你会对这种回应有所期待，而不是像QQ一般，立刻就知道对方心不在焉。交流的间隔久一些，心里反而会宁静一些，不至于那么烦躁。也许是时刻在线，把人逼得太狠了。

所以我最后选择潜水，上网的人最早都是为寻找更多的沟通，同时获得他人的认可。时间长了就会发现相对于别人的认可，自己对自己的认可更重要。认可我的人的确多了不少，但我反而不知道自己是什么。这个世界太繁杂太五光十色，当所有颜色的光混在一起射进眼睛之后，我却发现看到的只有黑色。这并不是想要的网络生活。现在我隐藏在互联网的角落，阅读自己感兴趣的东西，与自己意气相投的人有分寸的交流，这让我觉得更轻松一些。否则在光怪陆离的世态面前，我只能感到惶恐。





我顶、沙发——这两个无聊却流行到极致的回复让互联网彻底暴露出了愚民狂欢的本色

童欢歌是上网人群中相对少见的严肃者，因为失望于对自身和他人的求证而选择了隐身。尽管这种人终究是少数，但是由于其对世界和他人的认知是认真而丰富的，他们在互联网上留下的痕迹却是真正有价值的内容，这使得他们的沉默给整个互联网带来了非常大的损失。我不止一次的听到有人慨叹如今的某某论坛“再也没有当年的思想和趣味，只有低俗和恶趣味”。看到这篇文字我依稀明白了一些他们离开的原因。这似乎是必然的趋势，互联网降低了公众发表言论的门槛，扩展了信息交流的速度和覆盖范围，但骤然增加的信息量和传播速度，对于这种追求内容追求存在价值的网民是不堪承受的。就好像一个听力非常灵敏的人，在常人感到正常的集贸市场里会感到非常痛苦。他要么选择离开，要么选择把耳朵堵上，伪装成一个聋子自我放逐。从现在来看，这类人大都执行了后一种选择。

2.最好相忘于江湖

如果说童欢歌这类网民是互联网的少数派，那么“灵飞雨”则是千万互联网民中最普通的那一类。她是个典型的80后女生，有些好奇，有些虚荣，有些自恋，也有些真诚。但骨子里，她是一个胆怯的女生。因此在反复确认不会将她的真名公之于众之后，她才肯在隐身状态下，给记者发送来她“相忘于江湖的理由”。

与其相濡以沫，不如相忘于江湖，这话我听过很多次，但却是在最近这一年才开始明白这句话的含义所在。相忘，的确是普通人逃离烦恼的最佳选择。

我开始上网是在2000年，我刚上大学没多久。最开始真是被震住了，互联网简直是个最精彩的所在，我的好奇总有人给一个比较可靠的答案，我的虚荣总有一些人赶着来满足，我的自恋再臭美也有人来欣赏，我的真诚也总能打动一些与我同样心存一丝理想的人。不过女生在互联网上总会受到一些莫名其妙的优待，也会引起一些莫名其妙的风波。虽然说人生在世，总要遇到一些烦心事，但在互联网这样一个几乎把整个地球都浓缩成一个村子的地方，这些烦恼出现的频率和缘由，慢慢都到了让人接近崩溃的地步。

需要说明的是，我不是一个禁不起挫折的人，早年刚上网时好奇，还去那些乌七八糟的文字聊天室泡过一段时间，因为无聊。的确是让我开了眼，那真是无聊人士的大集合，没说几句就互相开骂的非常普遍。最后以至于被屏蔽的关键字太多，正常说话都充满了××。因此我自认我的神经还是比较坚强的。



我们不得不强忍着悲痛说——不管怎样，芙蓉姐姐如今也是个名人了，真不容易

我第一次真正因为网上的言论而郁闷，是在一个军事的论坛里。我父亲是军人出身，转业才做了警察，所以他对武器装备和军事科技都非常感兴趣。我从小耳濡目染，也了解不少内行才知道的知识。刚上网那会我知道的这点东西还是能唬住不少人，所以很快就成了一个版的版主。我自认工作还是比较尽心的，处理一些纠纷也比较温和公正，我觉得我不应该得罪什么人。

问题出现在我的性别上，这真是个可笑的理由，难道女性不能喜欢军事么？起初大家并不知道我是女生，在某次讨论中我翻译了一些法语资料作为自己观点的佐证（我大学二外是法语，女生的浪漫情结所致），论坛里高手很多，对我的观点和证据都表示认同，但法语却意外给我带来了麻烦。法语的语法中是有性别的分别的，就是男性用语和女性用语具有明显差别，除非故意掩饰，否则仅仅根据用词和语法就能判断发言者的性别。有懂法语的高手惊讶于专业军事论坛里竟然有女性做版主，于是发帖求证我是否为女性，我觉得性别不是什么了不得的事情，坦然承认了，于是引起一番轰动。他们开始争论我到底是不是人妖，或是否身边有懂军事的男性朋友支招，我只是挂名。我就开始觉得很无聊，发了一张照片，并和几个自认为比较稳妥的朋友视频了一下，加上此前那篇法语资料证明我的确能自己翻译专业军事文章，总算把这个小风波平息了。我没觉得女性身份有什么不妥。

可是从此之后，以前的太平日子就再也没有了。无论我发帖回帖，总有一帮人上来拥戴，字里行间那种肉麻让人喷饭，我也不会把这些拥戴太当回事。但这种不问理由的拥戴却不断在我所参与的话题和处理的事件中引起一些麻烦，即使我处置版务的举措是版主之间经过相互讨论的结果，也总有人跳出来质疑，而且质疑的对象不在于举措是否合理，而在于我的女性身份在这个过程中发挥了怎样的作用，原因就在于那些永远跟帖称颂的拥戴者。对于版务的公正处理上，一般的赞成拥戴没有问题，但这些人从不问缘由跟风女性版主的作风，使得版务处理的举措充满一种不正常的气氛，于是乎，争吵自然而然就接踵而至，而且还愈演愈烈。

6个月以后，在经历数次大动荡，已经背上“卖弄色相收买狗腿子”恶毒黑锅的情况下，我辞去版主职务，删除ID，将一些人永久请入QQ黑名单，我不得不承认，互联网是个莫名其妙的江湖。



对于天涯这样的论坛来说，它的在页面人数非常惊人，但是登录人数就显得非常可怜了——从图上可以看到，233 100人在页面，但是只有20800人登录，潜水的人口超过了90%

无论一个发言是否真诚，它最后都会演变成相互的争吵和对骂——很多人就是这样逐渐从互联网的公众视野中消失的

时间长了，这样的事情在我面前一遍又一遍重复上演，我慢慢也明白了其中的玄机。互联网是个公开程度前所未有的地方，所有人在其中都是个演员。谁都不甘于做一个龙套角色，泯然于众人，芙蓉姐姐还有她的追求呢。可是当个主角的本事，并不是谁都能拥有。一旦被人所瞩目，随之而来的恩怨纠葛就会让人十倍百倍想摆脱虚拟世界。我不是范冰冰或李亚鹏，他们好歹还有实际的利益收获，而我并没有获得与这些恩怨相称的收益，那些网上的虚名不值得我在业余生活中为此付出如此精力和烦恼。既然如此，我何必还要站在互联网舞台的中央任人品评呢？所以我选择消失，注册N多马甲，轮流使用几个QQ和MSN，不接纳任何需要承担责任的网上头衔，也不轻易和别人深交。我想那些明星总是深居简出，招个私人助理，戴着大墨镜，也不外乎是这样的缘故吧。互联网既然是个大江湖，那么我们最好相忘于江湖。每天嘻嘻哈哈做个普通人，实在是我们这些普通人最好的选择。

“灵飞雨”陈述的事实是互联网中每天都会上演的一幕，事实上这些恩怨纠缠并不仅仅存在于互联网上，也存在于每个人的实际生活中。“木秀于林，风必摧之”是古人就明白的道理，每个人都需要因为自己独特的个性而付出代价。在日常生活中，因为人际交往的范围原因，这种代价多数时间还可承受，但在互联网这个交往范围几乎是无限的环境下，为了自己的出色和个性而需要付出的代价被


范冰冰这样的明星人物固然充满了争议，但是她的收益是常人不能比的。而在互联网上，每个人都可能经受超过她所面临的压力，却没有任何有意义的收获

放大了几个数量级，同时带来的收获却显得如此虚幻。这使得普通人最终还是选择做一个“泯然于众人”的普通人。非但如此，每个人保护自己的本能，也使得他们选择了过度的方式，在不断更换自己身份的过程中，将真实的自己彻底消失在人海中。QQ上的隐身状态，不过是最简单的一个选择而已。

3.如今的公共就是消灭公共

“真的隐者，敢于面对暴富的人生，敢于正视淋漓的美色。无论是冬雷震震还是夏雨雪，反正打死我也就是不出来。”

这是记者在凯迪社区里一个朋友“挑灯看贱”的ID签名，事实上当拿到选题之后，我第一个想到要采访的对象就是他。不知为何，我总觉得这个未见面的网友对于“隐身”这个话题一定能带来一番风趣精彩的评论。只是没有想到，他的言论固然十分精彩风趣，但骨子里却并不乐观，甚至可以说充满悲哀。不过不得不承认，“挑灯看贱”对于这个问题的看法，将“隐身”的内涵提升到一个采访之前未曾预想到的高度。


小隐隐于野，中隐隐于市，大隐隐于朝——传统上人们还是习惯选择乡野作为自己的归隐之处

归隐是中国古代就已有的人生态度，而且多数时间，隐士隐者反而拥有比常人更加高的知名度。这是个奇异的现象，以至于很多想发达的人，都先搞出一副隐士的派头，找个青山绿水所在蹲几年。等名声慢慢传出去，皇帝老爷听说了再下诏宣召，双方再你来我去推托一番。最后隐士出山做官，皇帝老爷博个礼贤下士的美誉，也为后世留个野无遗贤的名声，皆大欢喜。到了这个地步，隐就不再是一种态度了，而是一种手段，一种另辟蹊径升官发财的手段。当然也不排除有真的想归隐却不得不出山的真名士，陶渊明、苏东坡这等人都是，所以他们最后的归宿还是退隐。即使在武侠的江湖里，令狐冲、韦小宝最后也都主动被动选择了隐，这说明，闷声发财这个举动，在我们国家是有传统的。

到了现代，人的等级地位不再如同封建社会一般壁垒分明，而且改变命运的途径也不再仅仅只有科举一条路，归隐这个行为艺术于是逐渐不流行了。毕竟人都向往更好的生活，当环境给了人充分的自由时，傻瓜才继续蹲在山村里

充名士呢。所以“隐”这个行为越来越少，取而代之的是“混”，“中隐隐于市，大隐隐于朝”么，在喧闹的地方隐居，需要的是将自己与普通人混同起来。所以我们见面经常相互问候“混得怎样”，也有几分这种意味。一旦发达了，就是“混出来了”，出来了，就不再是隐，就是上线啦。



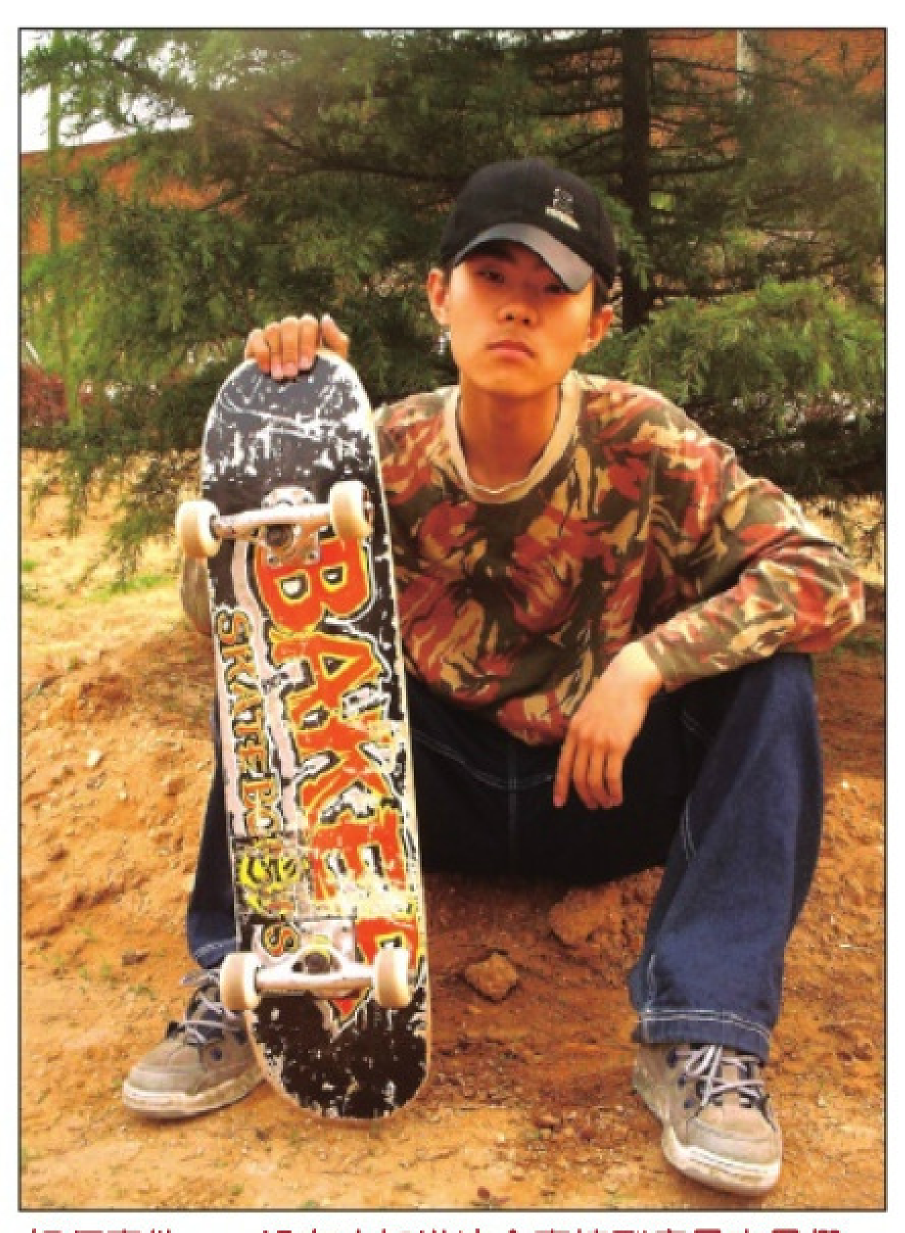
采菊东篱下，悠然见南山——陶渊明是个真隐者，但是他这样的隐者，在我们的历史上终究是少数

好吧，我们上线了，我们封建传统了几千年，又经历走向现代的时代更替，我们面临着前所未有的机遇和自由，我们有机会把握自己的命运，“王侯将相，宁有种乎？”互联网时代，每个人都可以光彩夺目，可以与众不同，可以功成名就。即使是芙蓉姐姐，我们也不得不承认，她是个名人了。出来混，总有出头的一天啊。即使不走芙蓉姐姐的路子，也同样有办法风生水起，互联网每天有那么多专家名记、资深人士、互联网评论家，在各个角落不停地发表自己意见。博客、专栏、高峰论坛，甩开腮帮子说吧，我们活在一个言论自由的年代。仅仅靠着两片嘴皮子就能名利双收，何乐不为？所以互联网上的大忽悠越来越多。

可是更多的人，特别是普通人，此时却选择了沉默。非但沉默，他们连脸都不肯显露出来，干脆的隐身。这是为什么呢？我们可以从几个比较知名的公众事件说起。

我曾亲身经历过轰动一时的“重庆卖身救母”事件。事情的细节我就不重复了，大家都知道。但对于我，以及我认识的一大批曾经对此事非常热心的朋友来说，这个事情的经过却让多数人从此不再轻易热心。不错，我们看到一个青春少女为拯救母亲生命而付出的努力，也看到互联网公众对她的爱心，更看到多数人坚持的“公开、公平、公正”的原则。好像整个过程中谁都没有错，大家都在向着一个方向努力，可事情的最终结局却是个不折不扣的悲剧。为什么呢？

因为没有定法，就是没有成形的规则管束，这是最根本的原因。互联网的庞大和复杂超越了此前所有社会形态能够达到的高度，但其中的规则却没有及时升级到相应的高度。大家都是依照现实社会中的既有规则和道德行事，可是这一套在互联网中未必行得通。还是拿“卖身救母”事件为例，这里面有太多随便的行为，看上去都没有恶意，都顶着道德的光环。你看，重庆女孩陈易发帖救母是出于孝心，网民踊跃捐款是出于爱心，深圳八分斋自费前去调查是出于公益责任心，可是这些以善的名义发生的行为，最后汇集到一起却造成最坏的结果。因为互联网没有这样的规则，规定一个人向公众求助需要担负怎样的责任，网民捐助需要通过怎样的途径，存在疑问前往求证的人拥有怎样的权利和义务，当各方的意见发生冲突时，又该通过何种形式来商讨解决。我们假设，若有规则告诉陈易向公众发出求助需要承担哪些责任和义务，爱心捐款能有一个指定的公益账户专款专用，存在疑问者前往调查需要什么资格，拥有怎样的权利，发生意见冲突后可通过什么手段和平解决，是不是最终我们不会看到那个惨烈的结局，也许事情的走向不会如预期般的那样理想化，但相信我们的疑问会少很多。现在的问题是，不但大家的爱心没有收到好的结果，而且参与其中的人的信心受到很大打击。当下一个求助者出现，这样的事情可能不再发生，取而代之的是求助者求告无门，多数人冷眼旁观的局面。遗憾的是，这种不愿看到的局面，正在不可逆转地发生。比如轰动一时的“铜须事件”，没人重点去调查事件的真伪，而是重点调查“奸夫淫妇”的个人资料。“淫妇”事实不存在，那么传说中的“奸夫”就成了唯一受害者。此类互联网公众事件中，理性、温和的声音正越来越少，更多的是无原则的泛道德化批评，而且言论之后，有助于解决矛盾的行为也越来越少。最终结果就是互联网公众对此类难以确定真伪的事件完全失去信任和兴趣，只有另一类黑白相对分明的事件才能引起比较高的公众关注。例如“真假华南虎”事件、“山西黑砖窑”事件，由于周正龙低劣的PS技术，以及媒体披露出的确凿证据，这两件事情所引发的讨论、抨击和求证都是空前的。因为只有在这种情况下，参与者才能确定自己的



铜须事件——没有人知道这个事情到底是真是假，唯一可以确定的，是有个大学生因此而休学，然后不知所终



卖身救母事件，这是一个典型的互联网公信力被伤害的案例。每个人都是受害者，但是没人知道谁是那个凶手

努力不会南辕北辙，即使没有结果，也总比投入善心收获个悲剧要强。

不过即使这种是非比较分明的事件，最终能给参与者怎样的精神感受也很难说。例如“真假华南虎”事件，在已经被证明作假的情况下，周正龙却作为唯一的被告出现，事情仿佛就要走向结尾。这就让对事件投入很大关注度的公众感到沮丧泄气，因为谁都明白，用数码单反相机拍摄照片、用制图软件修改图片这些技能不是一个上了年纪、没有文化的农民所能轻易拥有的。周正龙毫无疑问不是一个人在战斗，但却一个人站上被告席，这对于渴求一个公平透明结果的互联网公众来说，是比让周老虎得逞更难以忍受的结果。

我向你推荐一本书，名叫《公共人的衰落》，作者是美国人理查德·桑内特，此人和哈贝马斯、汉娜·阿伦特是研究公共生活理论的三位代表人物。桑内特在他的书中对此类事件的后续影响有个定性的描述，就是“由于对公众事件的失望，导致个人对于公众事件的态度逐渐淡漠，最终表现就是公众整体选择渐渐消失。”放到我们讨论的话题，就是由于诸多互联网公众事件对网民信任的伤害，导致从个人到群体，大家在各个途径上选择逐渐沉默，用句流行的话来说，就是“关我屁事，我是来打酱油的”。你所提到的即时通讯软件上的隐身现象，不过是这种沉默的一种表现而已。

因此发生在2005年的“卖身救母事件”，虽然不是引发公众隐身潮的唯一原因，但却是个至关重要的导火索。将这一事件放到整个互联网发展的历史中看，我们可以看到在它之后，网民对于互联网公众事件的态度日渐极端，不是简单的泛暴力言论，就是“我来打酱油”。越来越多的人选择视而不见，公众利益的公众维护在互联网上渐渐成了一句空话。说到底，还是因为互联网缺乏应有的规则造成的。遗憾的是，互联网是个缺乏权威、制造权威，同时又在打倒权威的地方，没有谁有能力制定这里的规则，这使得我们至今看不到事情的走向有出现扭转的趋势。相信未来隐身的人只会越来越多，现在不过刚刚开始罢了。出来混，最后总是要还的。

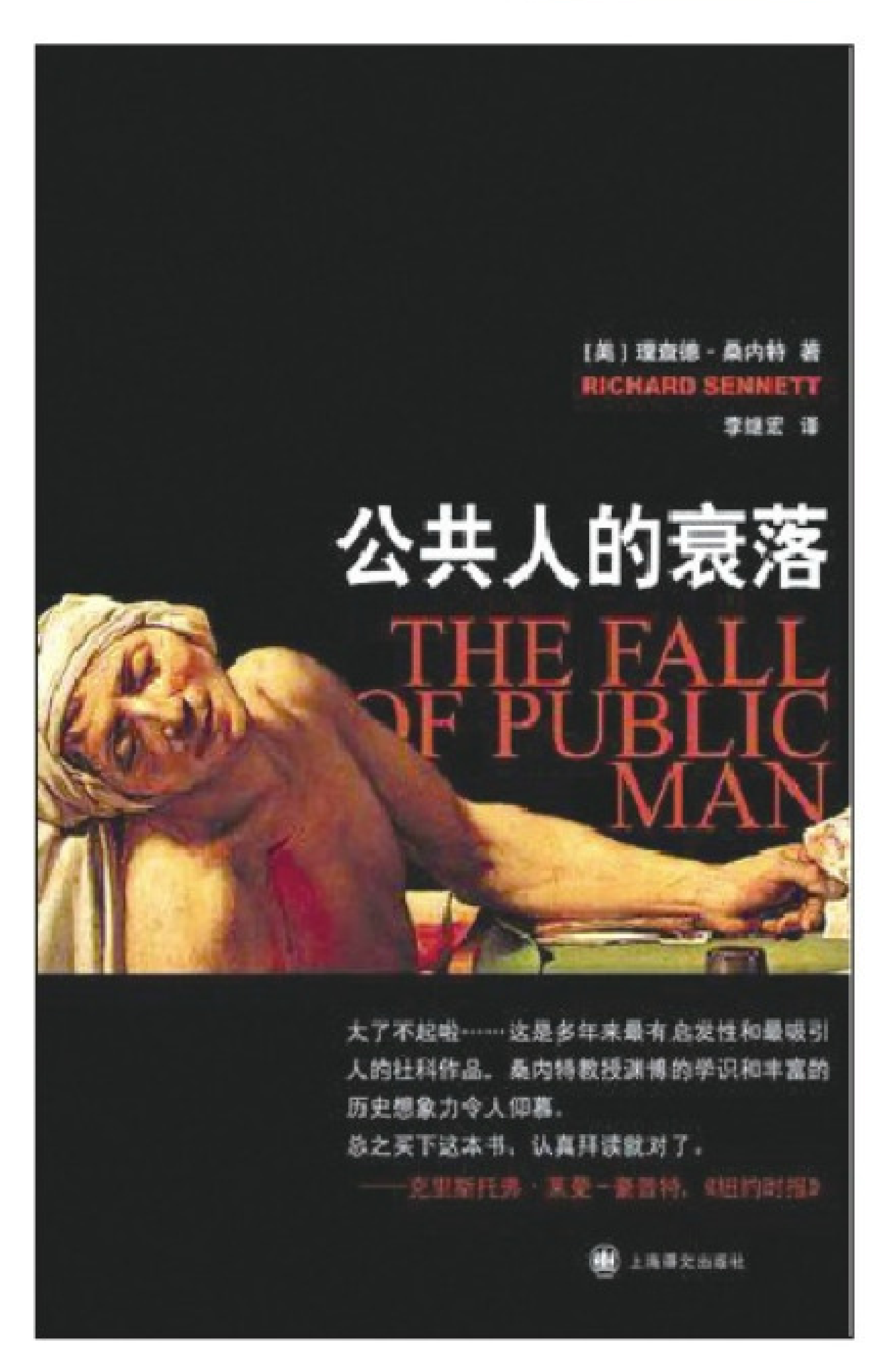
来自“挑灯看贱”的观点可谓精辟独到，却又触目惊心。仔细想来，他的分析虽然有些过于拔高，但逻辑上丝丝入扣，思辨严密，还是很有说服力的。不可否认，缺乏约束和管理是互联网的事实，而种种混乱最终打击伤害了公众的参与意识，这是互联网上“打酱油”日益盛行，隐身族越来越多的深层次原因。值得庆幸的是，国家管理机构目前也已注意到这个因素的影响，对于互联网种种行为和言论的约束规范正成为立法讨论的重点。我们希望随着法制的日益完善，能有效扭转这种隐身现象的流行。






“我是来打酱油的”——从此之后，“酱油党”在互联网彻底浮出水面，成为一时风尚，并由此派生出了一系列的“酱油现象”，直到公众彻底无法忍受这股“酱油风潮”

4.公共人是否正在衰落



《公共人的衰落》——本质上是现代人头脑中公共意识的衰落。这个变化非常隐蔽，却很难逆转

《公共人的衰落》是“挑灯看贱”分析中的重要理论来源。在他推荐这本书之后，记者找到这本书，并且进行了仔细研读。这本书以法国著名画家雅克·路易·大卫创作的《马拉之死》为封面，借以昭示个人思想中关注公众利益和空间意识的逐渐消亡。让·宝罗·马拉是法国大革命中雅各宾派最热情的领导人之一，与罗伯斯庇尔等人齐名，他也是大卫的朋友。法国资产阶级大革命期间，为了革命工作他常常躲在地窖里，因而染上湿疹。为此马拉每天得花几个小时躺在浴缸里，一边治疗，一边处理公务或进行写作。后右翼吉伦特派党人夏洛蒂·柯黛以申请困难救济为名，进入浴室，将其杀死在浴缸里。他的死也被认为是导致法国资产阶级大革命迅速失败的一个重要原因。大卫以马拉之死创作的这幅作品是世界名画，曾经出现在中学美术的教科书上。作者理查德·桑内特通过《公共人的衰落》描述了公共生活如何从“戏剧模式”向“述行模式”的变化。马拉之死堪称戏剧模式的典型，在马拉这等拥有强大意志力和思想的公共人消失之后，演员和政客成为公共生活的中心，普通人逐渐失去在公共空间进行交流和表达的欲望和能力，沦为看客。当这种习惯沉淀下来之后，他们连了解他人的冲动也全都失去了。根据记者的经历，中国台湾省地区目前的社会状况（演员和政客成为媒体中心，但普通人真正在乎的根本不是他们）就非常符合桑内特在此书中的论断。由于信息传播的日益嘈杂，生活节奏的逐渐加快，城市人更加关注内心感受，也更少参与社会活动，造成当代社会公众“普遍自恋和冷漠现象日益流行”。使得关注公共事务的“公共人”逐渐衰落，取而代之的是城市街头的匆匆过客，也就是如今流行的“打酱油的”。

不过，如果仔细剥离开现代化带来的城市人口爆炸、闲暇时间减少、城市空间膨胀，到演员与政客挤占公共生活中心等种种因素，如果真有所谓“公共人的衰落”，也是草根公众个体被剥夺意见表达与传播途径，被来自于经济基

础和意识形态层面的压力驱赶回客厅卧室厨房的私人空间，说到底是媒体资源客观分配不公酿成的后果。互联网的发展是一柄双刃剑，它一方面让人际的沟通交流更加便捷迅速，但另一方面却又加深了人的孤独。现代人在办公室里，有时甚至面对面也更愿意使用MSN聊天而非直接谈话。网络媒体的一些特性（很容易找到与自己兴趣接近的人，而将其他人过滤掉）也在某种程度上加剧了社会的分离，形成一种新的危机：即越来越多的人只和自己相同兴趣的人来往，只听到他们自己的回音，拒绝这个小小的孤岛状共同体之外的社会声音。这种群体，我们不难在“百度贴吧”这样的伪公共空间中找到。



诸如新浪博客这样的地方，永远都有无数的专家人士在不停的发言。但是我们都清楚，这其中真正的专家并不多，很多人就是在忽悠……

桑内特以为，自近代工业文明发展以来，全球社会的结构和内容出现多次飞跃，其中尤以“第三次浪潮”，也即“信息技术革命”影响最为深远。人类以前所未有的密度聚集在这个星球的表面，同时也以前所未有的技术手段拉近彼此的距离。然而一个近乎悖论的现象却是：现代人也是历史上孤独感最严重的一群。他们在人海茫茫中感受到的孤独，远甚于人类社会历史上曾经生活过的祖先们。人们往往自我隔离在一些由文化、兴趣、职业，甚至想象组成的孤岛中，对社会的其余部分视而不见，这种没有共同经验的社会前景令人不寒而栗，因为它预示着一个公民社会的衰落。桑内特以他犀利的眼光率先洞察到这一难以为人所察觉的变迁，并称之为“公共人的衰落”。一个民主社会必定奠基于一个分享共同经验的公共人群，否则即告烟消云散，因此他的发现实际上是发出了一个严厉的警告。在古希腊罗马时代，居民住所经常十分窄小，因为城邦的男性公民除睡觉以外，绝大部分时间都在公共场所，所以他们的公共建筑都十分辽阔壮观。广场上公开的意见交流，塑造了最初的公共人。正因此，柏拉图才说一个理想的城邦人口不应超过500人，否则人们就难以充分分享共同的体验和意见。近代工业现代化带来的第一个直接后果，是城市人口的迅速膨胀，而人们的闲暇时间却大为减少，人际交流因而减少。城市规划也经历巨变，为了便于人们快速穿行，城市空间（广场和道路）都被设计成尽量让人少停留的空旷笔直区域。广场不再是让人聚集交流的场所，而只是一种表现某种意志力量的展示性符号。与此同时，文明化的进程推动了人们对身体的自我管理和审查，所有的自我约束都反对自发性行为，慢慢地，喧嚣的人群变成文明的、沉默的观察者。用桑内特的话说，“人们形成了这样的观念：人们没有权利找陌生人说话，每个人都有一个作为公共权利的无形盾牌，也就是每个人都有不被打扰的权利。”人们不再通过社会交往来参与和了解公共领域，到19世纪，沉默的观察已演变成公共秩序的原则。如今我们现在都已习惯了这一原则，因而无人对此质疑——在公共场合喧哗或随意找陌生人说话，已被普遍视为一种无礼和冒犯，在公交车或地铁上，人们常常长时间保持沉默，而只是茫然注视四周，而且随着iPod之类的便携播放器流行，普通人已越来越习惯于封闭在自己的世界里。但这被我们视为理所当然的一幕，实际上仅仅是近一两百年以来的社会变化，而且事实上这是相当糟糕的一种变化。在保障个人隐私的盾牌之下，人们实际上将自我隔绝起来。每个人对公共场合的其他人都毫无感觉，只是过度关注于自我及相关的一些亲密关系中，家庭和公司已成为所有人的城堡。这样下去，社会将不再有积极的公民，人们对个人兴趣之外的东西“没有感觉”，不想像一个公民一样执行权利和义务（公众参与政治的热情越来越低，对于财富的热情越来越高就是一个征兆），公共系统就会陷入危机。

这些现象的诞生，需要追溯到工业化社会的历程。因为正是这一进程引发了一个基本问题：财富、权势、文化水平等诸多因素导致的人的分离和异化。这些因素并不是始于工业化社会，但却在工业化社会发展至前所未有的高峰，因此人的分工、隔离和孤立也前所未有的严重。用桑内特在书中转述恩格斯的话说，“这种个人的隔离……是遍及现代社会的基本原则。……社会分裂成个体，每个人都由自己的原则引导，每个人都在追求他自己的目标。”现代社会甚至连核心家庭也已全面削弱，过去几代同堂的家庭结构正在分裂成老人和年轻人分居的“空巢”。社会逐渐原子化，分裂成本质上不可沟通的孤单碎片，人们变成一群孤独的消费者形象，彼此缺乏交往，日常生活主要就意味着私人生活，而非公共生活。他们成了所谓的“孤独的权利持有人”，即人们虽然联合起来进行



根据桑内特的理论，空旷的广场已经失去了承载公众交流的实际功能。如果有人反对这个观点，那么你还记得你上一次在广场上与陌生人说话是什么时候么？

一些合作，却只是把它作为一种达到个人目的的手段。

作为精神性疾病最为严重的一个时代，现代许多不正常的精神现象均可从桑内特的分析中找到原因。有一些甚至因为其普遍存在，已经被人习以为常——比如自恋、自我暴露、空虚和无意义感。人们的活动变得越来越缺乏主动性和越来越多不切实际的幻想，公共领域则不断变得狭隘不通和片断化。这种症状投射到文化领域，一个典型表现就是中国文学领域中严肃文学的日益衰落，和网络“意淫文学”的日益盛行，以至于如今某些网络流行书作者的声望和收入，都已远远超过传统文学的作者，另一个典型表现则是中国影视行业中，“大片”“搞笑片”和“戏说历史剧”的盛行。市场在迎合人们意识的变化，但人们意识的变化却未必带来一个健康的市场。

《公共人的衰落》是桑内特1974年出版的作品，当时互联网尚未成为一种流行的大众媒体和生活方式，但他的预言却在21世纪的全球范围内不断实现，一定程度上也在中国上演。尽管他探讨的是一个严肃的话题，不过他的著作却以流畅的文笔与深邃的思考合一，让人并无一般学术著作的艰涩感。对于所描述的那个灰色的图景，他没有直接开出药方，但已暗示我们：在人类文明发展的历程上，城市通常总是积极的社会生活中心，人们需要的不是一个原子式样拼接的、孤独的个人或小共同体组成的群岛式社会，而是一个有着积极参与的公民的社会，在那里，公共讨论不仅是一种权利，也是一种社会义务。



广场越辽阔，人和人之间的距离反而越遥远。这个现象的确存在于每一个现代化的都市

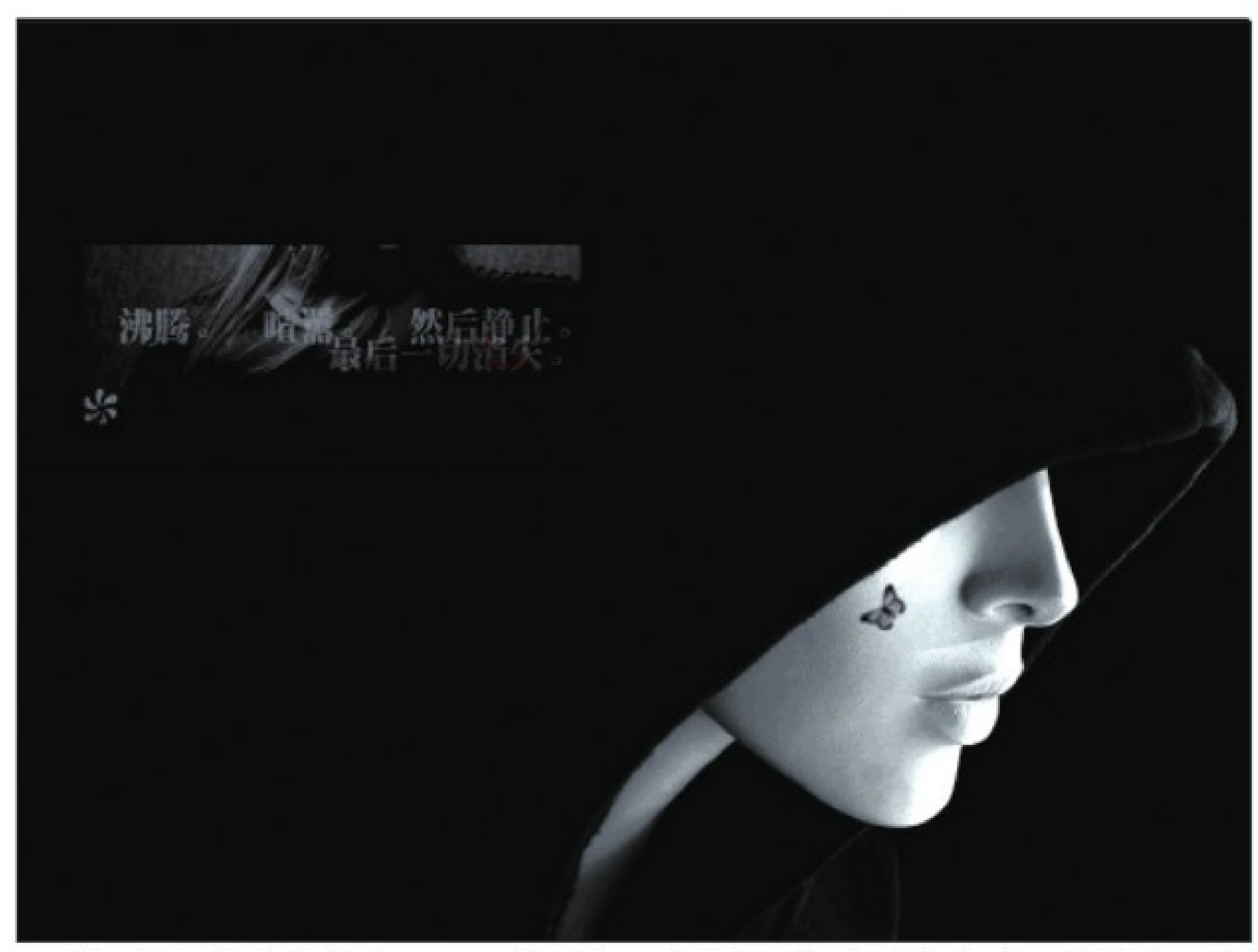


尾声

互联网的确给了我们最好的时代，也将我们带入最坏的时代。草根个体在这个时代获得前所未有的权利和自由，也拥有更多的选择机会，但在这看似更有利于自由的状态中，因为个体的自由选择，也许会产生有害于社会公共性的后果。个人的选择常常导致沉醉在意见相同的小圈子——“群岛”之中，而无视公共利益与不同意见群体的存在。

这的确是我们这个社会当前需要面对的现实。

但我们同样需要意识到互联网造就的现实另一面：个人可以直接面对未经筛选的所有信息的情境，这在人类历史上从未出现过，而将来也不太可能继续保持。因为不论是从个人的生理与心理能力，还是从阶层权力与控制在社会中的普遍存在来看，一个人直接面对所有信息都将是不可能承受的，某些约束和过滤势必越来越深地渗入到互联网中。但在这个时代，这种全面的信息传播带给我们更多的好处，让知识流动更加轻易，思想更容易得到解放。类似“群岛式社会”之类的判断，的确符合我们这个社会目前存在的种种不良症状，不过这种比喻缺失了现代社会的一些本质特征。相对“群岛式社会”，“网络化社会”这个描述或许更加确切一些，至少任何个体都是同属多个群体网络的，信息就通过这样的连接在不同子网络中传递互动，而这种传递互动，使得人际沟通的途径和动机尚未完全灭绝。



互联网是否给我们带来了更多的孤独，这个问题每个人都有自己的答案，你的答案是什么？

互联网给个人和社会带来什么，这是个包含内容太多的话题，但无数次在夜深人静写稿之际，我时常会忽然想起12年前刚刚学会打开电脑的自己。大学机房里鳞次栉比的数十台电脑，噼里啪啦的敲打键盘声，同学之间隐隐的交谈声，出现问题时大声的求救声。我已经忘记了第一次上网到底做了什么，也许只是打开了大学的官方主页，也许是注册了自己的第一个BBS账号。但很快我就开始在黑底白字的Telnet终端上的BBS灌水聊天，一边玩文字MUD一边随时警惕机房管理员的到来。这些支离破碎的印象告诉我自己互联网对我最初的意义所在：首先是人际交往，其次才是获取知识。12年后，我已经更换了十多个键盘，敲打出的文字上千万计，阅读到的内容更是无从计算。这些文字、图片、影视及其他形式的各种信息，以二进制符号的通讯方式在网线上奔腾而去，也造就了今日的我。同时，尽管已习惯隐身，淡出各种论坛，但那些通过互联网而结识的朋友，很多至今仍和我保持着密切联系。在这个层面上，互联网本身并未让我孤独，让我孤独的，是互联网以外的世界。

隐身时代真的到来了吗？

不在沉默中变坏，就在沉默中变态。P

秋日的热潮
——第六届中国国际网络文化博览会掠影

■本刊记者 冰河

2008年10月23日，由文化部、科学技术部、国家广播电影电视总局、新闻出版总署、国务院新闻办公室、共青团中央、北京市政府共同主办，文化部文化市场发展中心承办的第六届中国国际网络文化博览会，在北京展览馆正式拉开帷幕。

尽管10月在北方还算是秋季，但在瑟瑟秋风中，北京展览馆门前涌涌的人潮都已开始穿上厚重的寒衣。不过比秋风更加寒冷的，是来自大洋彼岸的寒流。由美国次贷危机引发的金融风暴已逐渐在中国大地显示出它的威力，“过冬论”一时间弥漫在中国互联网行业的各个角落。视频共享、交友社区等内容的网站纷纷开始勒紧裤腰带准备过冬，各个风险投资商也开始变得谨慎起来，原本热火朝天的中国互联网领域骤然间也从盛夏进入寒秋。在这样的背景下，回顾2008年，预热2009年中国互联网行业精华内容的网络文化博览会，自然比以往多吸引了不少别有意味的眼光。



在北京展览馆开幕的网博会

相对7月末召开的ChinaJoy展会，本届网博会在规模和喧闹程度上有所不及，但由于时间接近年末，每个企业对于来年的发展战略都有了更清晰的计划，尽管喜欢热闹的玩家觉得略有遗憾，不过对于真心热爱游戏的人来说，这个2008年最后的游戏大聚会反而有更多值得关注的内容。本刊记者在游略一番之后，也有不少收获。

盛大网络

作为国内网络游戏企业的领军者，盛大网络的一举一动始终吸引着最多的眼光。而盛大每次在大型游戏展会上的举动也充分彰显了它的气魄。本次网博会上，盛大改变以往火辣性感的展台风格，以“空姐”为主题，改走优雅路线。数十名身着空姐制服的美女分列展台两侧，一时间吸引了最多的镜头。而此次盛大主打推广的游戏也同样与天空有关——LAZESKA（天空战记）这款来自韩国ACTOZ公司的新作品，明年将正式与广大玩家见面。LAZESKA是一款全新三元空间3D版MMORPG游戏，其重要的特色空战系统更是2008年网游中的亮点。不过相对于LAZESKA这款引进作品，在场玩家都更加关注据传是2009年盛大秘密武器的音乐休闲类网游《巨星》，这款目前由前九城新闻发言人赵雨润担任制作人的游戏，是否能承载起盛大再攀高峰的梦想，满足其进军歌舞类网游的夙愿，都是业界上下非常关注的热点。

盛大空姐

令人意外的是，盛大此次展会上对于《巨星》的情况非常低调，所有相关的采访问题都以“暂时没有什么可说的”回答。从目前已有的情报看，《巨星》的创意比较让人耳目一新，既宣扬“将KTV带回家中”，又提倡“将卡拉OK搬到网上”，融合演唱、欣赏、评论等多种玩法于一体。也符合盛大数年前就确定的“客厅中心”游戏理论，强调家庭化游戏。此外，赵雨润的加盟也给这款游戏带来许多不可预知



融合演唱、欣赏、评论等多种玩法于一体的《巨星》

的变化。他作为横跨游戏和娱乐行业的高管，如何良好地整合运用已有的资源，如何面对前东家九城即将运营的《劲舞团2》的竞争，这都是所有人非常期待的好戏。可惜的是，在网博会上我们没有获得太多信息，唯一可以确定的是这款游戏在2009年展开公开测试，其游戏方式多样化，既包括传统的卡拉OK式、“劲舞团玩键盘”式，也有可能引入类似于《吉他英雄》的玩法，同时诸多娱乐明星的形象和作品版权也会被植入游戏中。总之，盛大在此次展会上的表现不能说精彩，但非常值得期待。此外，正式亮相的《永恒之塔AION》也聚集了大量的人气，这款早已备受期待的大作明年下半年将成为盛大的主打游戏。



此次正式亮相的《永恒之塔AION》

此外，在网博会上，厦门联宇、深圳悠游、上海祁宇、北京逆水、沈阳翼牛、飞越梦幻、上海维莱、上海猜趣在内的8家企业在网博会上与盛大正式牵手，成为18基金项目合作伙伴。盛大游戏CEO李瑜、总裁凌海出席了签约仪式。李瑜对18团队的加盟表示欢迎并对其未来的发展充满信心。此前，盛大首席投资官朱海发表示，现有投资机构紧缩投资、新投资基金募集艰难导致了网游企业、项目融资更加困难。但是盛大将会是整个行业最坚定的投资人，不会减少投资力度。18创投基金是由盛大互动娱乐有限公司设立的创业基金，是盛大互动娱乐有限公司下设的投资机构。18创投基金致力于推动网络游戏原创产业的发展，通过前期投资的方式，积极扶植网络游戏研发工作室，创造最优秀的原创网络游戏，促进中国互动娱乐产业产业链的建设与优化。

九 城

九城在本届网博会上也是玩家关注的重中之重，不过大多数玩家最关心的是“《巫妖王之怒》到底什么时候能确定运营日期？”这个问题几乎从头到尾贯穿了九城的网博会之旅。很遗憾，没有人知道答案。就在《巫妖王之怒》即将在海外开放运营的前夕，中国大陆玩家还不得不为了知道一个确定的日期而苦苦追索。



《新卓越之剑》对游戏内容做出了多方改进

缺少“巫妖王”的九城同样还是有亮点值得关注，就是即将推出的《新卓越之剑》以及《王者世界》。《新卓越之剑》是原结束运营的《卓越之剑》的再造版，对游戏内容做出了多方改进。首先加入了宠物系统，在风格上变得更加轻松可爱，同时也减缓了战斗中的操作压力。其次改变了游戏中道具的购买模式，在原《卓越之剑》中想要购买一件道具，需要积攒VIS点，兑换为RMB再去充值，而且虚拟交易平台往往让VIS在越来越多的交易中逐渐贬值。如今《新卓越之剑》中的银币可支持游戏内交易，并能购买原有的大多金币道具，只要有实力，即便是免费玩游戏的玩家也拥有赚钱的机会。此外《新卓越之剑》提升了玩家打怪的收益率，无论是装备金钱，还是经验值，单位时间的收获都有很大增长，很大程度上增强了对玩家的吸引力。



九城的展台

巨人网络

史玉柱的巨人网络永远都是充满争议的焦点所在，此次展会也同样不例外。巨人网络此次以“网游巨人一路创新”为主题，携《征途》《征途怀旧版》《巨人》《万王之王3》《体育帝国》等参展，意在体现“创新未来”“怀旧也是创新”的用意。并且在网博会召开的第一天就获得了2项大奖：创新突破奖和线上人气奖。不过相对于2个奖项来说，巨人的《征途》《巨人》明年向何处去才是最让人关注的所在。在《征途》先后推出“时间区”“怀旧版”，史玉柱从自己发扬光大的道具收费模式掉头撤退之后，备受期待的《巨人》以及尚未展开运营的《万王之王3》和《体育帝国》将有怎样的变化，都是外界想要知道的。根据本刊记者的了解，目前《巨人》和《万王之王3》的运营模式可能和《征途》一样，采用“双轨制”运营模式，即点卡制和道具制并行的模式。而《体育帝国》则可能在游戏中的体育运营内容方面提供收费服务，


尚未展开运营的《体育帝国》



巨人的展台

而对抗内容方面则采用免费。具体会确定何种模式，还需要看将来测试的情况。毕竟巨人网络长期以来与玩家建立了非常良好的沟通习惯和模式，也有非常迅速的反馈，因此游戏将来的内容和运营，很大程度上还是由玩家决定的。

蓝港在线



《问鼎》是此次蓝港在线拥有不少人气的一款游戏

蓝港在线是近两年来崛起速度非常快的新锐企业，旗下的《倚天剑和屠龙刀》《问鼎》都已经在玩家中拥有不少人气。此次蓝港在线携旗下《新倚天剑与屠龙刀》《问鼎》及《西游记》一齐亮相网博会。其中改编自古典名著的《西游记》是蓝港首次曝光的新作。业内目前改编自《西游记》的作品并不少，网易的《大话西游2》和《梦幻西游》都是非常出色的作品。因此蓝港的西游之路际遇如何也非常受人关注。根据现场的展示，《西游记》是一款2D的MMOARPG产品，设计上将真实重现“大闹天宫”“三打白骨精”“大闹龙宫”等经典情节。同时还将以写实的手法植入诸多玩家耳熟能详的《西游记》元素。目前《西游记》正处于研发后期，并将于2009年初推出试玩版本。此外，即将在明年推出的改编自当红网络小说的《佣兵天下》，以及3D闯关夺宝类网游《夺宝兵团》也在此次展会上透露了一些消息。



改编自当红网络小说的《佣兵天下》

腾讯网络

腾讯虽然不是国内网络游戏的一线企业，但也同样不能轻视，特别是《寻仙》《地下城与勇士》《穿越火线》等多款网游在玩家中都已经获得非常好的口碑和人气。此次腾讯首度亮相的《QQ仙境》也是韩国Nextplay最新开发的3D横版休闲游戏。《QQ仙境》采用2D人物、3D场景的表现方式，画面清新自然。同时战斗激烈精彩，操作又相对传统MMORPG游戏简单，更具备了休闲游戏的特色。不过此次展会上腾讯主推的作品还是27日展开公测的《寻仙》。这款由北京像素软件耗时三年开发，具有浓郁中国风美术片风格的3D网游在不删档内测阶段就获得业界的强烈关注和一致好评。《寻仙》是否能重复像素软件《刀剑Online》的神话，是2009年中国网络游戏的一大看点。



《地下城与勇士》已经获得非常好的口碑和人气



《寻仙》是此次展会上腾讯主推的作品



画面清新自然可爱的《QQ仙境》

3天时间，挂一漏万，尽管已经尽全力探访，但尚有百游、光宇等不少新晋企业的展台不能在这里为读者详细介绍。不过他们的作品从试玩感受来说，相比盛大、巨人等巨头企业的作品并不逊色，而且都有一些独具匠心之处。只是是否为广大玩家所接受，还需要时间的检验。从网博会的整体表现来看，也许2009年受整体经济走势的影响，中国互联网网络游戏领域的表现未必能掀起新的高潮，但国内企业重视原创、强调创新、关注玩家的态度，将会保证中国网络游戏成为这个寒冬中不凋谢的奇葩。P



百变e箱，交流共享全都行

■贵州 冰河洗剑

黑莓的出现，为E-mail的应用拓宽了通道，与此同时E-mail服务也越来越人性化。E-mail服务不仅为邮件管理提供更为强大体贴的功能，同时不断推出新应用，它不再仅仅是孤立枯燥的邮件收发，而是与各种网络服务和应用结合得更加紧密。

新服务篇 管理有道，垃圾无缘

邮件越来越多地被用来发送各种图片、文档、视频等，不过在邮箱中一个个查找管理不同类型的附件，可不是那么容易，而不请自来的垃圾邮件也令人头疼。如何提供更好的解决方案，已成为E-mail服务中吸引用户的重要竞争点。

在线看附件，文档、图片、视频不放过

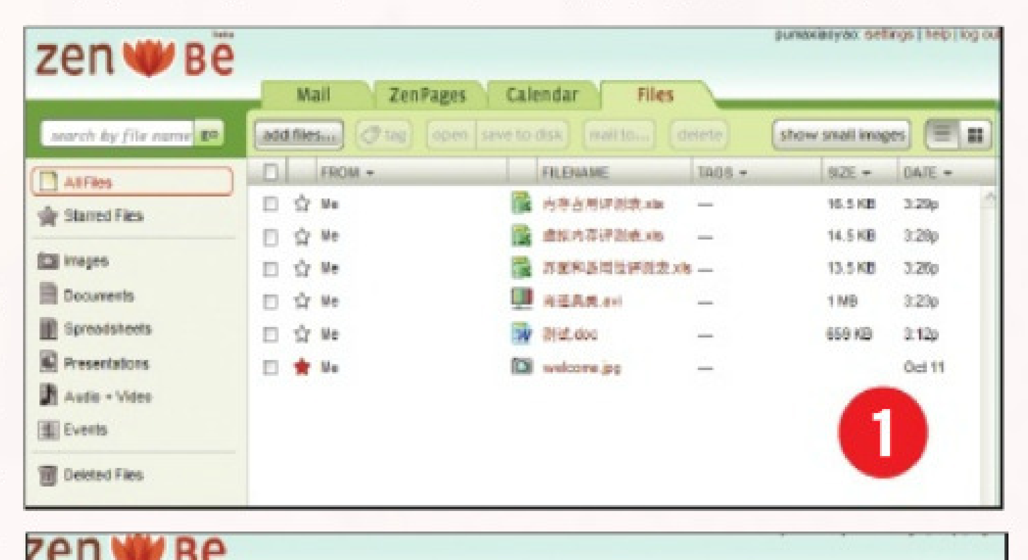
邮件中夹带的附件类型可能有多种，如文档、图片和视频等。以前要查看附件中的内容，必须将附件下载到硬盘中再打开，而且要求系统中安装相应的软件。同时木马病毒之类也喜欢伪装成正常的邮件附件，很容易被其诱惑下载打开而遭受安全攻击。如何解决附件查看及安全性的问题呢？邮箱的在线查看附件功能是最佳的方案。

一、附件不用下，Zenbe邮箱直接可看

我们曾提到过的Zenbe邮箱服务非常独特，其实它的附件管理非常强悍，尤其是它自带的附件查看功能，用户不必安装软件就可查看相应格式的附件内容，足以让国内大部分邮箱服务汗颜。

1.方便的附件管理

Zenbe中的所有邮件附件，都可在“File”标签中查看管理（图1）。点击左侧边栏中的“All Files”链接，在页面列表中将会显示接收到的所有邮件附件，点击“Images”“Documents”“Spreadsheets”“Presentations”和“Audio + Video”按钮，则可归类显示图片、文档、表格、幻灯片和视频等附件文件列表。如果附件非常多，可在左侧边栏上方的搜索框中输入要搜索的附件文件名，点击“Go”按钮，可方便快捷地查找到邮箱中的某个附件文件。





在页面列表中提供了两种附件显示方式，点击窗口右侧上方的“List View”按钮，可以列表方式查看到附件的文件名、日期、寄件人、文件大小等信息；点击“Thumbnail View”按钮，则可以缩略图方式查看附件，缩略图方式对于预览图片、表格和视频文件内容非常方便（图2）。

对重要的邮件附件，可点击附件前的星号按钮，为其设置星级标识邮件的重要等级。对于不需要的附件，可勾选后点击上方的“Delete”按钮删除，删除的附件可在“Deleted Files”中找回，或彻底清空。在列表中勾选多个附件文件名前的复选框，将激活邮件管理按钮，点击“Tag”按钮，可弹出标签添加页面。输入标签名，点击“Tag files”按钮，即可为附件设置一个分类标签（图3），可为同一附件设置多个不同的标签以方便管理。以后直接在附件列表中点击“Tag”栏，在下拉菜单中选择要过滤显示的标签，即可列表显示所有设置了此标签的附件文件（图4）。

2.脱离软件看附件

Zenbe的附件查看功能非常实用和方便，无需将附件下载到本地即可查看附件内容，同时也保证了安全性。

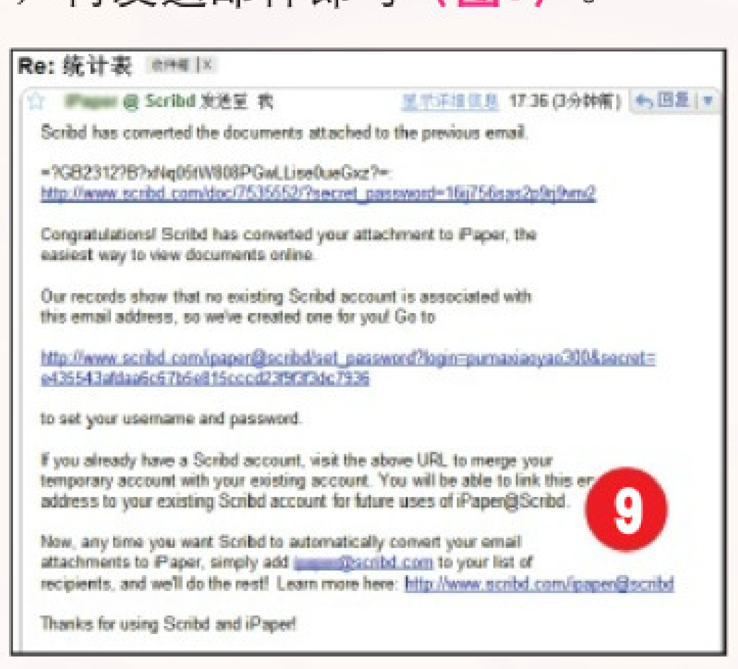
在附件列表中选择某个文件，在文件图标上将会显示提示链接，点击其中的“Details”链接，即可打开文件内容详细预览页面。在其中可以预览到文件内容，例如这里

我们查看的是某个DOC文档，虽然在本机上没有安装Word之类的软件，但同样可预览到文档中的图片及内容（图5）。Zenbe的预览功能非常强大，甚至可预览视频附件。同样，在附件预览页面中也可添加文件标签，设置星级等级并可修改文件名。点击“Add comment”按钮，还可以为文档添加评论信息。





当然预览内容不够清楚，在附件列表中点击一下任意附件，即可在当前页中显示附件文件内容（图6）。对于DOC、PDF、PPT之类的文档，如果要使用更强大的附件查阅工具，可点击“View”按钮，新开的附件内容查看页面中，即可打开查看附件文件内容。文件查看器的功能非常强大，例如示例中的DOC文档有多页内容，可使用查看窗口中的翻页工具查看任意页，可放大或缩小显示文档内容，并可使用多页排列显示功能进行查看（图7）。



Zenbe支持查看的附件文件格式非常多，常见的各种图片、文档、视频等都能正常的在线显示内容。不过在线打开视频之类的附件时，可能需要多等一会儿，让视频缓冲完毕。

另外，还提供了搜索功能，可在文档中迅速搜索定位到要查看的部分。比较有趣的是，在Zenbe中除可下载原始文档内容外，还为未安装相应软件的用户提供了一个服务——可将查看的文档转换为PDF文档保存到本地。例如附件是一个XLS文档，但系统中未安装Excel软件，那么只需要点击右上角处的“Save PDF”按钮，即可将XLS文档转换成PDF文档保存在本地了。

二、iPaper增强所有邮箱，支持在线看附件

Zenbe中的在线查阅附件功能是很实用，现在不会安装软件的朋友，也都能打开发过去的任意格式文件了。不过常用的邮箱可不一定都是Zenbe，不可能为这个功能都来换用Zenbe邮箱吧？那么就为常用的邮箱添加在线查看附件的功能！

1.iPaper，将文件转为Flash

在使用Zenbe邮箱的附件增强查看工具时，可看到网页中显示有一个iPaper的标识。其实Zenbe邮箱的在线查看附件功能就是利用了iPaper服务插件实现的，iPaper是由于在线文档服务站点Scribd提供的一个在线文档阅读器。

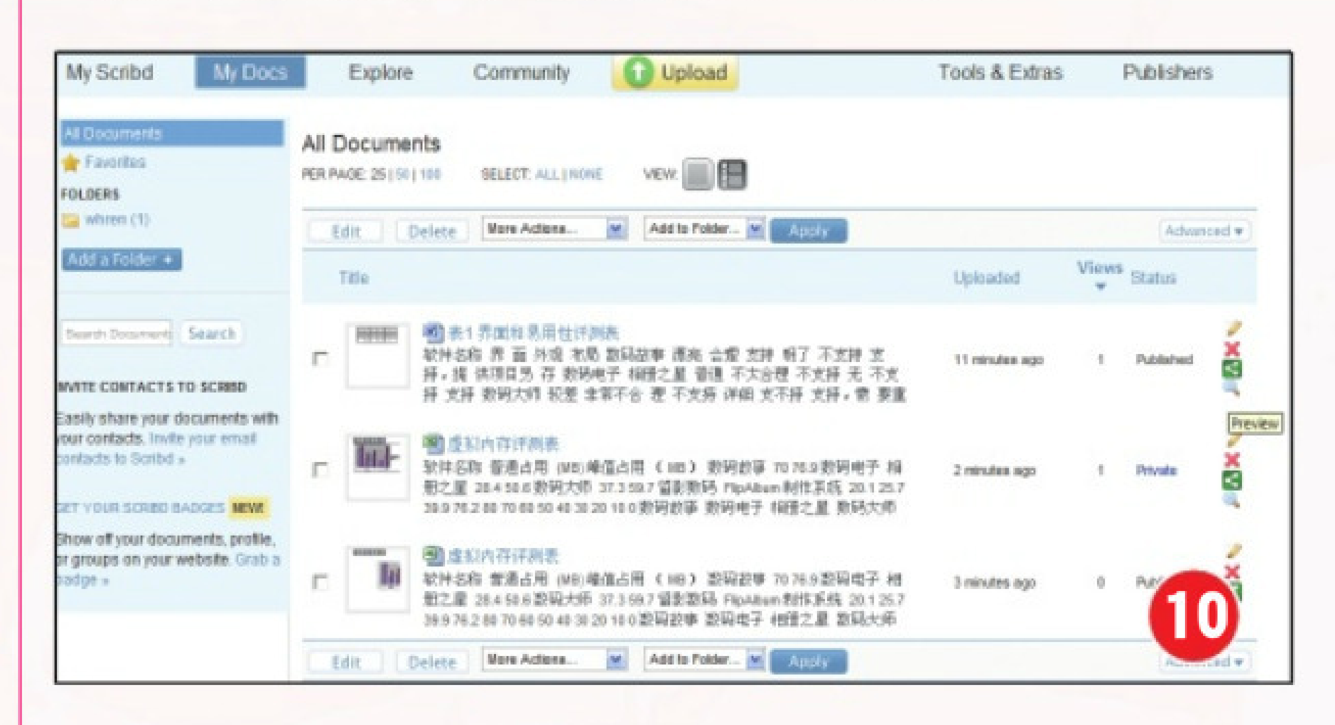
Scribd是一个在线文档分享服务，其理念是让人们轻松在线分享和出版文档。Scribd提供的iPaper文档阅读器支持多种格式，其最大特点是无需下载第三方软件，直接上传某种格式的文档到网站上，经过服务器在线处理之后以Flash形式显示文档内容。其原理类似于YouTube之类的站点，将所有支持格式的视频上传到网站后，处理视频并以Flash方式显示。iPaper速度快功能强大，支持放大缩小、文字选择、视图切换和搜索等功能，还会自动生成代码方便进行分享。

2.任意邮箱使用iPaper

现在，iPaper服务已扩展到电子邮件上面，使用起来更方便简单，可帮助我们将任意格式的附件转换成Flash方式，发送给好友直接在邮箱中在线打开查看附件。

例如，要通过Gmail邮箱，将一个XLS格式的幻灯片作为邮件附件发送给好友，但好友没有安装Excel软件，此时可用正常方式撰写邮件。邮件撰写完毕并添加附件后，点击“添加抄送地址”，在“抄送（CC）”处填写抄送收信人地址“ipaper@scribd.com”，再发送邮件即可（图8）。

收件人会收到两封邮件，一封是我们正常发送的普通邮件，里面可将发送过去的附件下载到本地硬盘中打开查看；另外还会收到一封由iPaper发来的邮件，在邮件中会包含有一个链接地址，这就是已经处理好的附件链接的邮件（图9）。在邮件中包含有两个链接地址，其中一个形如“http://www.scribd.com/doc/********”，点击后可打开原始文档的下载页面和查看页面。如果只是临时使用一下iPaper，可不必注册，使用此链接查看附件内容即可。另一个链接地址形如“http://www.scribd.com/ipaper@scribd/***********”，点击后将会打开iPaper注册页面。注册非常简单，只需设置用户名和密码即可，连验证码都不用输入。



注册登录后，点击页面中的“My Docs”链接，打开文档管理页面，在这里就可看到被转换过的附件文件列表了（图10）。点击附件名称或后面的“Preview”按钮，

即可打开网页阅读器显示附件文档内容（图11）。经过iPaper转换的文档可设置隐私权限，在默认状态下附件文档被保密、禁止其他用户查看，所以不用担心隐私问题。



通过邮箱发送到iPaper转换的附件，可被再次共享发送。在文件列表中，点击“Share”按钮，将会弹出文件共享页面（图12）。软件提供了多种共享方式，复制“Embed Code”中的代码，可通过内嵌Flash模块的方式将文件档共享在博客、论坛等网页中；“Fullscreen URL”是全屏文档显示的链接；“Document Page URL”则是文档查看链接。另外，



在“Social Bookmark”中还可直接将附件共享到SNS网站服务中。如果要直接将下载链接发送给好友，可在“Direct Download”中选择下载方式，网站提供了三种转换格式的文件下载，包括原始格式、PDF和TXT格式。复制下载链接地址，将其发送共享给好友即可。

Gmail的HTML附件查看方式

其实在Gmail邮箱中，也提供了一种HTML附件查看方式，在附件处点击“以HTML格式查看”即可（图13）。但这种方式支持的附件格式非常有限，只支持常见的DOC、XLS等文档，而且还不能完整显示某些格式文档中的图片。例如我们发送一个XLS的附件，虽然成功显示了数据表，但在其中有一张数据表图提示无法正常显示（图14）。



邮箱凌乱？——附件全管理

在邮箱中查找邮件是一件容易的事，因为各家的邮件搜索功能做得都还不错。但想要快速查找邮件当中带的图片、文档、视频，可不是件容易的事。为满足用户对各种E-mail附件进行便捷查阅管理的需求，各种邮箱服务商都加强了E-mail附件服务功能，有的无需安装第三方软件就可查阅所有常见格式的附件，有的则提供了强大的附件搜索管理功能，而有的邮箱则连邮件正文中的图片视频也不放过。

一、QQ邮箱，附件一目了然

QQ邮箱与QQ聊天软件结合非常紧密，发送与接收邮件都非常方便，用户非常多。虽然QQ邮箱推出的时间远没有其他E-mail服务长，但它一直在不断完善改进，推出许多实用的新功能和体贴的服务。在QQ邮箱中提供的附件管理功能，就是QQ邮箱不断完善的很好证明。





进入QQ邮箱，点击页面右上方处的“全部附件”链接，即可打开附件管理页面（图15）。在页面中会显示包括发送和接收邮件中的所有附件详细信息，如文件名、发送时间、发送者等（图16）。查找附件也很方便，在输入框中键入文件名关键词，点击“查找附件”按钮，即可快速搜索到需要的附件。



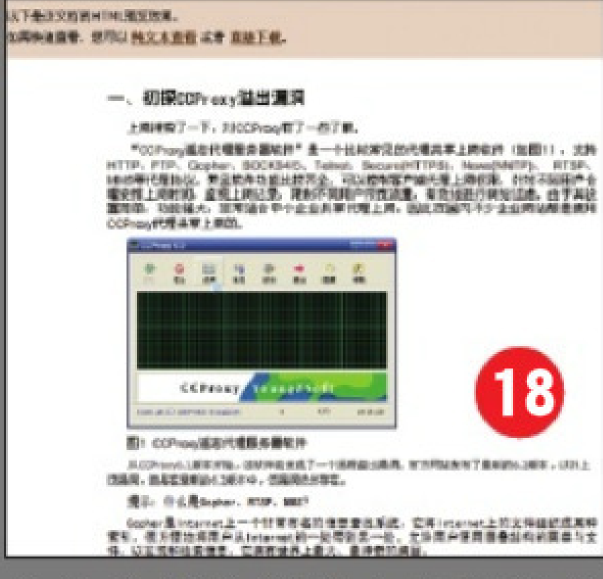
与Zenbe之类的邮箱相比，QQ邮箱提供的管理功能更为强大。在“分类查找”中，可按照文件类型、发件人、所在文件夹和日期范围等方式分类显示不同的附件文件。

QQ邮箱的附件查看功能

同样，在QQ邮箱中也提供了HTML附件查看方式，在国内邮箱中算是首创。

在QQ邮箱的邮件查看页面中，除附件“下载”和“打开”入口，还增加了一个“HTML方式查看”按钮（图17）。在附件管理页面中，也可以看到每个附件都提供了“下载”和“查看”或“预览”按钮。对于图片和文本文件之类的，可直接点击“查看”按钮，即可显示文件内容。对于Word文档、Excel表格或是Powerpoint文件，则可点击“预览”或“HTML方式查看”按钮，即可通过HTML附件阅读模式，将原文件中包含的文字、表格或图片等按文件原样快捷地显示出来，非常方便实用。





但是QQ邮箱与Gmail存在着同样的问题：对XLS格式文件的支持并不是十分完善，XLS文件中的数据表图片无法显示。不过对于DOC之类的文档，效果还是非常不错的，原样显示了文档内容（图18）。

二、为邮箱中的图片、文档、视频归档

在使用邮箱时，要搜索邮件中的关键字很容易，目前各个主流邮箱都支持文字搜索。但如果要对邮箱中储存的图片、视频和文档等进行全面搜索，可不那么容易。虽然上面介绍QQ邮箱、Zenbe等，都可为所有附件建立一个列表，但对正文当中的视频、图片、文档等还是无能为力。Xoopit瞄准的正是这个需求，它能将邮箱当中的图片、文档、视频归档分类，要特别注意的是，它可不只对附件进行管理，而是能列表检索包括邮件正文中的所有文件。

Xoopit（https://www.xoopit.com/）提供综合的E-mail网络应用管理服务，邮件文件归档只是其中一部分功能。不过由于Xoopit的测试版刚刚上线，因此目前只提供Gmail版本的插件工具，不过很快就会推出Yahoo Mail、MSN Mail、Hotmail、AOL Mail和Mac Mail等相应版本的服务。

1.绑定Gmail邮箱

虽然Gmail的各项服务很强大，但不可否认的是它的搜索功能难以让人满意，尤其是对各种文档图片视频之类的搜索和管理。使用外部工具Xoopit，增强Gmail的文件搜索管理功能，是一个很不错的选择。

要在Gmail中使用Xoopit还是需要一定勇气的，因为在注册Xoopit时需要将自己的Gmail邮箱密码提供给Xoopit站点（图19）。在页面中输入自己的Gmail邮箱和密码后，需要等待几分钟进行邮箱验证和绑定。绑定完成后，会出现一个插件安装页面，Xoopit提供一个Firefox火狐浏览器插件（插件地址：https://addons.mozilla.org/firefox/downloads/latest/8257），安装该插件后，就可在信箱中直接使用Xoopit了。

此外，Xoopit还提供两种使用方式：“For iGoogle”和“On the Web”方式，可将Xoopit添加到自己的Google个性主页上，也可在Xoopit网页上直接使用Gmail文件检索和归档功能。

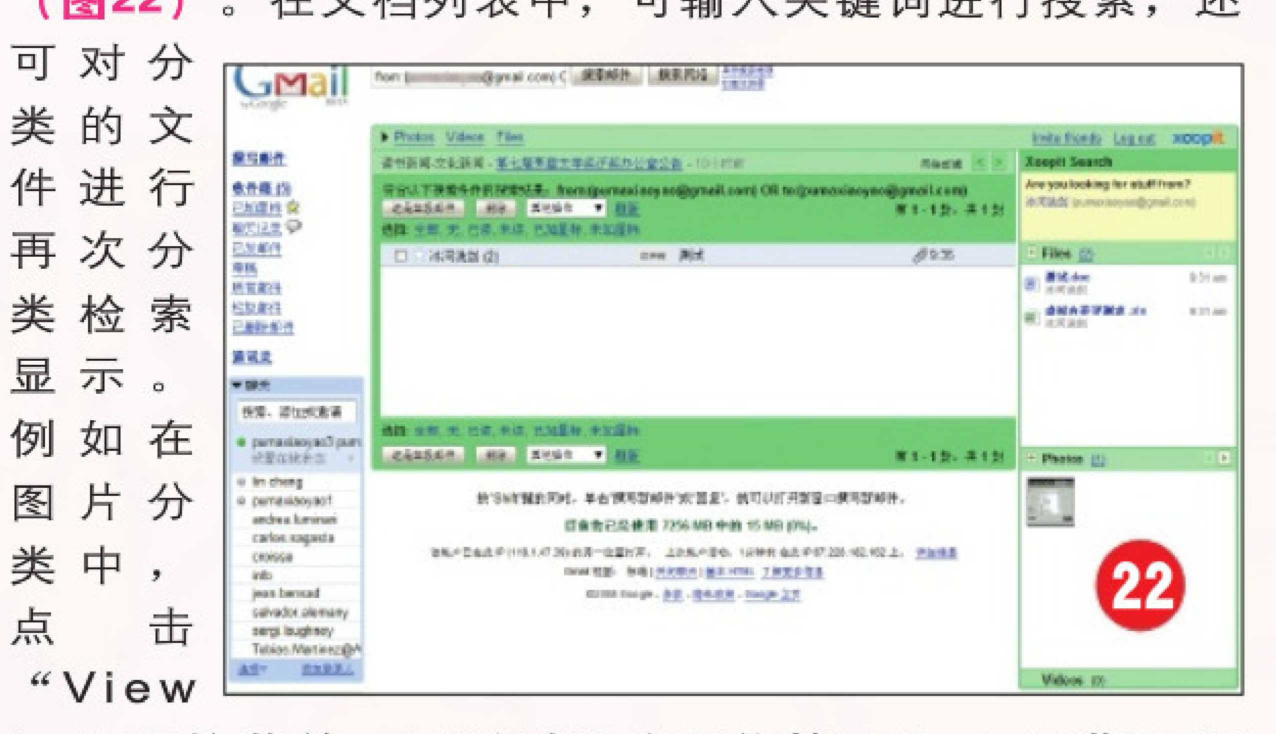
2.Xoopit for Gmail，增强你的Gmail

安装并启用Xoopit fo Gamil插件后，在Firefox浏览器中打开Gmail邮箱，会弹出Xoopit插件安装结束步骤，要求输入自己的Gmail邮箱和密码以创建一个Xoopit账号。由于已在前面注册了账号，因此可点击“I already have an account”，切换到登录页面，输入Gmail邮箱和密码即可登录Xoopit插件（图20）。登录成功后，打开某封邮件或查看邮件列表时，在Gmail邮箱页面右侧，都可看到一个Xoopit模块和标记。点击其中的“Recent mail”链接，即可打开Xoopit自动检索与此邮件发件人相关的所有邮件，并列表显示所有附件和正文中的图片视频等文件（图21）。如果点击“Files”链接，则可检索列表显示与此邮件发件人相关的所有邮件附件及正文文件。在面右侧可看到检索到的附件自动进行了分类归档，分为图片、视频和文档三类。





另外，在Gmail邮箱搜索框下面会显示一条Xoopit的主工具栏，可在任何时候对某封邮件或所有邮件进行图片、视频、文档的分类。点击工具栏上面的“Photos”“Videos”或“Files”链接，即可进入相应的文件分类。例如这里显示了我的Gmail信箱中的所有“Photos”分类图片，包括邮件正文中的图片文件都被检索出来了（图22）。在文档列表中，可输入关键词进行搜索，还可对分类的文件进行再次分类检索显示。例如在图片分类中，点击“View by”下拉菜单，可看到图片还能按“Date日期”和“Type类型”进行分类。在类型中，还可按E-mail、Flickr、Picasa等分类。点击某个图片图标，就会弹出一个提示框，显示图片文件发送人及时间信息，并可进行回复、转发、删除下载等管理操作。需要注意的是，类似为IOC之类的图标文件不被归为图片，而是放在“Files”分类中。在“Files”分类文档中，可显示正文及附件中的所有文档文件，这里的再次分类更加细致，可将文档归类为Word、Excel、Powerpoint、Acrobat、文本、网页、ZIP等多种类型。



Xoopit的“For iGoogle”和“On the Web”应用

Xoopit为iGoogle提供了一个“Gmail Photos+”的模块插件。登录进入Xoopit后，点击右上角处提供的“For iGoogle”链接，将会打开一个iGoogle个人主页设置页面。点击页面中的“添加到Google”按钮，即可在Google个人主页上添加一个“Gmail Photos+”模块。以后打开iGoogle个人主页时，不必进入Gmail邮箱，就可直接在主页上检索管理邮箱中的所有文件了。

也可直接登录Xoopit，通过“On the Web”方式，在Xoopit的网站上在线使用Gmail文件管理功能。登录Xoopit后，Xoopit会自动连接到Gmail邮箱开始检索和归档，并显示出邮箱中的所有文件列表。通过“View by”菜单或左侧页面中的链接进行分类显示，并可进行分享、下载和删除管理。

此外，Xoopit还有其他一些很好的功能，比如直接把图片或视频发到博客上，快速与其他联系人分享等。

邮箱安全有奇招

使用电子邮件常常碰到让人头疼的眼花缭乱垃圾邮件，同时邮件中的各种隐私信息安全也是个问题。来看看新兴的E-mail服务，是如何应对垃圾邮件和窃取邮件隐私的黑手？

一、防垃圾，邮箱地址要减肥

垃圾邮件往往泛滥成灾，虽然各E-mail服务商都提供了很强大的邮件过滤与反垃圾邮件功能，但被动的过滤防范还是不能完全杜绝垃圾邮件，还需要使用其他一些反垃圾邮件方法。



“TinyMail.me”是一个电子邮箱地址减肥与掩护工具，它不仅可缩短邮箱地址，让地址更便于记忆，同时更可掩盖真实邮箱地址，避免被一些邮件地址收集工具捕捉后成为垃圾邮件的目标。

打开“TinyMail.me”网页（http://tinymail.me/），在页面中间的输入框中键入自己的真实邮箱地址，点击“Protect it”按钮，即可完成邮箱地址的缩短掩护（图23）。在打开的页面中会显示邮箱被加密缩短后的代码，提供了三种分享方式：“Websites(HTML)”提供的是一段网页代码，可将其内嵌入自己的博客网站，或在论坛签名中使用；“Forums(BB-Code)”代码与Websites(HTML)相似，但适用的环境更广；“Just the link”则直接提供了邮箱解密链接（图24）。

在页面上方显示的是“Websites(HTML)”和“Forums(BB-Code)”代码内嵌后的效果，例如这里要加密的邮箱是“pumaxiaoyao@gmail.com”，使用代码发布后显示是一个加密邮箱地址“p...@gmail.com”。点击这个加密邮箱链接时，会打开邮箱解密链接网页。在网页中输入验证码后（图25），就可解密链接，得到真实邮箱地址（图26）。





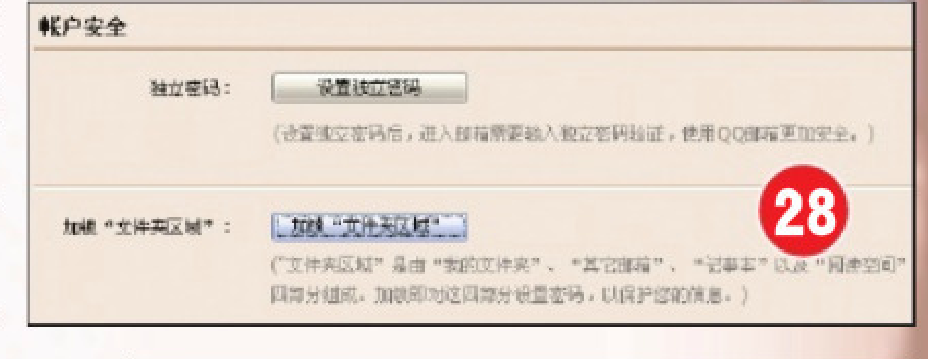
以后留下自己的E-mail联系方式时，则可使用上面三种方式分享自己的邮箱加密地址，不用担心邮箱地址被垃圾邮件发送者搜索到了。

二、保护隐私加把“锁”

邮件往往都是非常隐私的信息，如果邮箱账号密码不小心丢失或被盗，后果非常严重。一般邮箱只能设置一个进入密码，对于恶意的密码破解和盗号攻击来说，邮箱密码还是很脆弱的。QQ邮箱推出的“文件夹区域加锁”安全功能，给邮箱安全和个人隐私增添更多保护。



在QQ邮箱左侧可看到一个“我的文件夹”功能，这与用户自己建立的普通邮件夹不同，用户可对其再设置一个与邮箱不同的密码，以增强保护。首先，在页面右侧可新建一些文件夹分类，新建的文件夹将会被置于“我的文件夹”下独立存在（图27）。然后打开“收件箱”，选择列表中的重要隐私邮件，将其转移到新建的文件夹中。最后，点击页面上方的“设置”链接，打开QQ邮箱设置页面，选择“账户设置”→“账户安全”，在这里就可为“我的文件夹”单独设置密码了。点击“加锁文件夹区域”按钮，即可启用加锁功能（图28）。设置一个与邮箱账户不同的密码，并选择要加锁的区域，这里重点是对“我的文件夹”进行加锁保护（图29）。





加锁后，无论是谁想进入“文件夹区域”，都先必须输入密码来进行验证，将重要的邮件转移到“我的文件夹”中，就再也不必担心隐私泄露了。

交流篇 邮箱不止E-mail这么简单

有一些只玩QQ、Skype之类即时聊天工具的用户，在提到电子邮箱时都觉得过时了，确实E-mail邮件没有这些聊天工具的即时性强，但现在邮箱的应用不仅仅局限在E-mail上，更多丰富的网络应用是许多即时聊天工具不具备的。

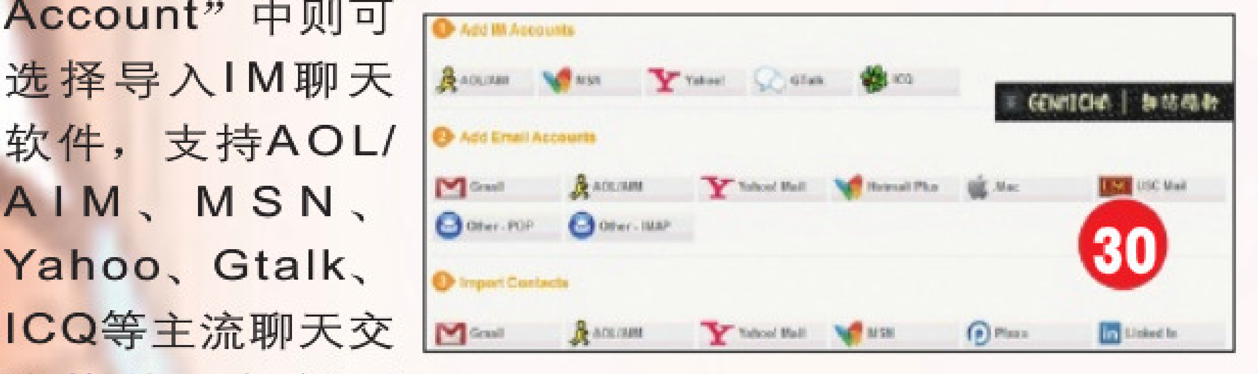
一、Orgoo=邮件+IM+网页视频聊天

在前几期的文章中曾介绍过Digsby服务，它将电子邮件（E-mail）、即时信息（IM）、社会化网络账号（SNS）集合在一起。现在，邮件、IM、社群信息的统一管理，已是一个明显的趋势。Gmail、QQ邮箱之类提供的邮件会话方式，可看成是邮箱向IM方向演变发展的一个表现，而这次要介绍的Orgoo，更是将邮件服务和IM完美的整合在了一起。

1.整合聊天服务

Orgoo的邮件服务不像Digsby那样只是提供了邮件提醒功能，而是真的给用户提供了一个信箱，邮箱的容量达到3GB，可用这个信箱收发邮件或导入其他信箱进行收发。Orgoo邮箱支持流行的POP和IMAP，可导入的邮箱包括Gmail、Yahoo和AOL邮箱等，当然也可添加其他支持POP的邮箱，为邮箱搬家的用户提供了方便。Orgoo的E-mail邮件功能不是重点要说的，它最吸引人的地方是聊天功能。

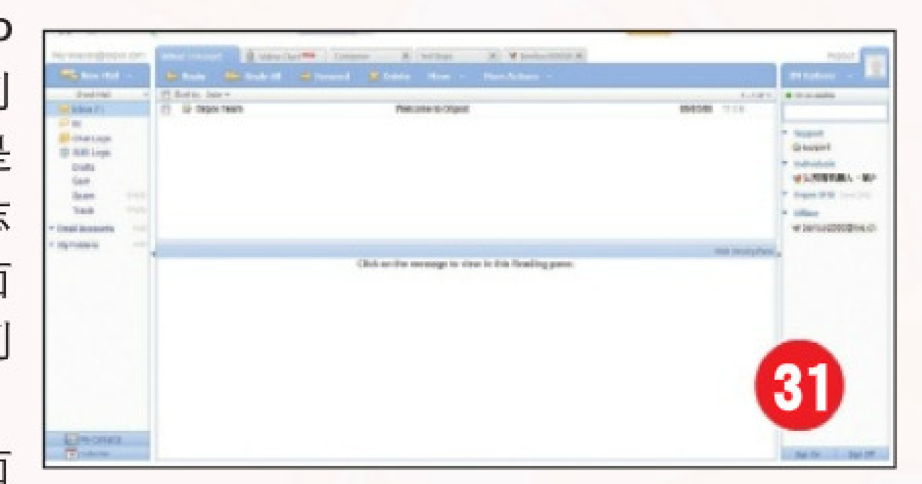
在注册登录Orgoo后，首先选择需要整合的服务：在“Add E-mail Account”中可选择导入邮箱；在“Add IM Account”中则可选择导入IM聊天软件，支持AOL/AIM、MSN、Yahoo、Gtalk、ICQ等主流聊天交流软件，但很可惜不支持国内的QQ软件（图30）。点击某个聊天服务链接进行导入整合时，需要提供该服务的用户名和密码。另外，还可选择直接从邮箱或SNS软件中导入联系人。



30

2.所有IM，汇聚一个窗口

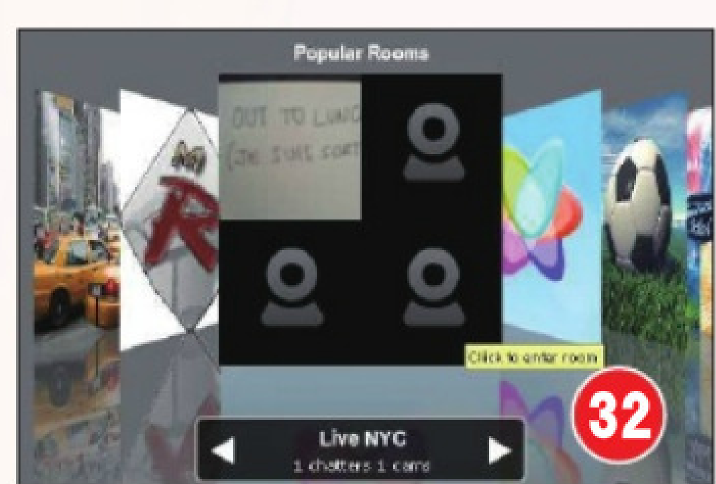
进入Orgoo邮箱后，可看到在页面左侧是邮箱、IM日志列表，在页面中间的部分则是撰写邮件、聊天窗口界面和标签页。在页面右侧则显示有IM集成窗口，包括MSN Messenger、Yahoo Messenger、AIM、Gtalk、ICQ等。不同IM聊天软件的好友都集中在一个列表中，通过不同的IM图标来区分（图31），可进行状态设置，并支持聊天记录保存和搜索。点击“Popout”按钮，可让IM聊天窗口弹出在一个独立的IM窗口中打开，这样聊天会变得清爽一些。


31

3.邮箱中玩视频聊天，很酷

在Orgoo邮箱页面中有一个“Video chat”链接，提供邮箱内视频聊天的功能。Orgoo的视频聊天功能无需注册就可加入，完全基于浏览器，无需安装软件。

视频聊天的首页看起来很炫，选择聊天室时会有带Apple的3D动态效果（图32）。将鼠标移动到聊天室图片上，可显示出其中正在聊天的4个视频截图画面。点击进入聊天室后，最多可让4人同时进行视频聊天（图33），同时支持无限量的文本聊天用户，及1000人上限的语音聊天用户。



32


33

另外，在Orgoo多人视频聊天时，可主动发起一对一的聊天，在全屏或是小窗口里进行单独的对话。这项功能非常实用，用户在多人视频交流的同时，也能够保证聊天的隐私性，是目前一些专业的视频聊天软件也不具备的。

二、魔鬼或天使？——Web 2.0的间谍



34

邮箱的作用不仅仅是发邮件了，聊天、SNS全部整合在一起，甚至成为各种Web 2.0网络应用的“间谍监视”工具！

在我们的邮箱中保存有许多联系人名单，想知道他们中的某一个最近注册了什么Web 2.0网站，发布了什么消息或有什么活动吗？Spokeo可搜索个人Gmail、Yahoo Mail、Hotmail、AOL Mail中的全部联系人信息，并探测他们在30多家主流Web 2.0网站中的一举一动！听起来有些不可思议，也有些恐怖，但更多的是让人忍不住尝试——想想看，这样我们不仅可与朋友通过E-mail联系，而且更能通过E-mail作为桥梁在Web 2.0网络中轻松联络。

在Spokeo网站（http://www.spokeo.com/）注册一个账号，与Xoopit相似，同样需要提供一个Gmail、Yahoo Mail、Hotmail或AOL Mail账号及密码。登录网站后，Spokeo就会自动添加导入注册邮箱中的联系人，并搜索相关联系人在Twitter、Flickr、Facebook等主流Web 2.0网站中的各种信息。联系人名字显示在左边的导航栏里，主界面中显示的是联系人的最新活动信息（图34）。

Spokeo与网络隐私

其实Spokeo的工作原理有些类似一个RSS聚合阅读器，由我们来提供联系人的邮件地址，Spokeo根据E—mail地址，把这个地址注册使用的各种Web 2.0站点服务都搜索出来，然后像普通的阅读器一样把Web 2.0中的所有Feed信息接收下来。

Spokeo不涉及隐私问题。从它的工作原理可看出，Spokeo只不过是采集联系人Web 2.0服务的RSS链接，收集的是联系人在Web 2.0服务中公开发布的信息内容，而隐私性的内容由于没有公开，根本无法获得。

在Spokeo中还可添加导入其他邮箱中的联系人，还可添加各种SNS中的朋友，让邮箱变成关注好友一举一动的窗口。方法很简单，点击页面上方“Import my Friends”链接，在打开页面下文的“Add friends by Social Network”中，可选择下拉列表内选择要导入联系人的SNS服务名称。Spokeo支持的Web 2.0服务非常多，输入SNS服务账户名和密码，确定后即可导入SNS中的联系人实现“监视”。

重现写信全过程——有趣的Fuzzmail

有的信写起来一气呵成，有的信写起来遣词造句、斟酌思考，很是费心思。写信的过程，有时在某种程度上也反映了写信者用心程度和内心所想。Fuzzmail（http://www.fuzzmail.org）网站可记录写信时敲字、修改等所有的行为，当邮件发送给朋友时，朋友也可看到我们写信的全过程。

Fuzzmail的使用很简单，在网站页面中输入发信人和收信人名字及邮箱地址，输入主题和邮件正文内容，按照正常方式撰写邮件（图35）。撰写完毕后，点击“Send”按钮，服务器会发送邮件给自己和邮件接收者。在邮件内容中是一个链接，链接指向的是在服务器上生成的一个HTML网页，该网页利用JS实现了动态重放的功能，可回放写信时的所有行为。

在Fuzzmail网站提供了几个收藏的典型示例（http://www.fuzzmail.org/top10.html），大家可去看看，写信的过程很有趣。不过要需要提醒使用者的是，这个网站会记录保存你的写信过程，因此私密内容的信件最好不要在上面书写。



共享篇 E-mail打开Web 2.0分享新通道

Flickr、Picasa、YouTube、Facebook，图片相册、视频分享站点、博客、SNS……，Web 2.0时代的网络服务，让人眼花缭乱，想必有许多朋友都注册开通了相当多的网络服务吧？有时拍摄了几张新照片或新视频，结果还得一个个账号的登录，有时也不知该发在博客还是相册中，想要与好友分享又得一张张去贴图链接。嫌麻烦吗？快来试试被认为过时了的E-mail吧，它可为我们的Web 2.0生活开启一个新的通道。

一、一条通道，图片分享遍网络

图片存储与共享服务是Web 2.0网络应用是最常见的元素，Flickr、Google Picasa、Twitter、Facebook等都提供了图片发布功能，如果我们注册了多个服务，发布自己的图片时，往往不得不登录不同的站点，一张张上传，不仅速度慢而且很费时——Pikchur（http://www.pikchur.com/）提供了一项电子邮件发送图片的服务，只需通过发送包含图片附件的电子邮件到Pikchur，网站就可帮助我们一次性发布分享同一批图片到不同的Web 2.0网站中。

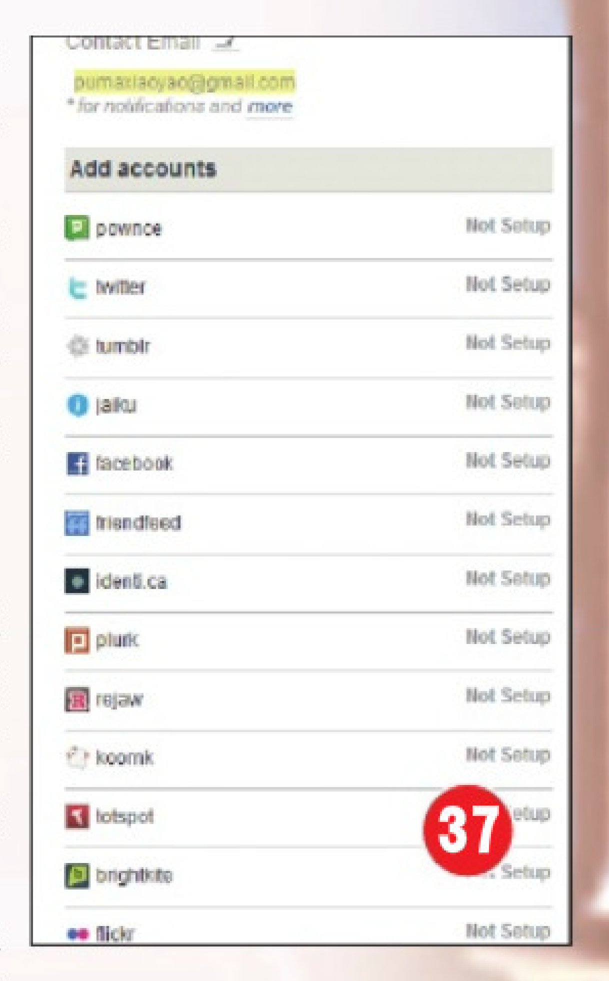
1.绑定帐户，开启通道

注册Pikchur后首次登录时，需要设置邮箱PIN密码，在“Display Name PIN”处设置一个数字PIN，这个数字将与用户名组合成一个用于接收图片的邮箱地址，形如“用户名.数字@pikchur.com”（图36）。此外，还可获得一个类似“http://pikchur.com/view/用户名”的个人主页，在其中将会显示自己的动态信息。



在使用Pikchur前，需先进入Pikchur设置页面进行账户绑定操作，逐一添加自己的图片存储服务账号。每绑定一个图片服务站点账号，就等于建立了一个上传通道。之后就可通过网站提供的各类途径上传图片视频，一次性发布到绑定的站点上了。

点击页面中的“Setting”→“Account Dashboard”，打开账号绑定页面，在这里显示了当前可设置绑定的图片服务类型，包括常见的Flickr、Facekbook、Twitter，及国外非常流行的FriendFeed、Plurk、Pownce、Tumblr等（图37）。例如要添加一个Twitter通道，在列表中点击“Twitter”图标后的“Not Setup”链接，打开Twitter添加设置页面。输入自己的Twitter账号和密码，点击“Sync twitter”按钮，即可完成添加。



用同样的方法添加绑定所有账户，在设置页面中会显示已添加的账户通道状态，可对其进行管理开启、关闭或删除修改。

2.E-mail传图好轻松

添加开启通道成功后，就可发送包含图片附件的电子邮件到注册获得的Pikchur邮箱中，Pikchur网站会自动帮我们发布图片到绑定的Flickr、Twitter、Facebook等各种服务站点中。在发送邮件时，默认状态下是将图片自动分发到各通道网站上的，可通过设置主题灵活的选择将图片发送到哪个通道。在主题中使用“+”指定要发布的通道，使用“-”指定不发布的通道即可。例如主题为“+pw+tw-tr-jk”，则表示在在Pownce和Twitter上面同步发布，不在Tumblr和Jaiku上面发布。

此外，也可通过网页上传图片，让Pikchur帮助我们自动发布图片。网站提供了在线上传工具，点击页面中

的“Upload a Pikchur”，打开上传页面（图38），浏览选择JPG/GIF/PNG格式的图片，即可上传。在上传时，可选择“Make picture private”项，将上传的图片设置为隐私保护状态，这样发布的图片就不会被公开了。图片上传后可添加描述信息，最大长度不能超过1000字。

使用Pikchur也相当方便，手机用户可直接拍摄图片后，通过发送带附件的邮件到注册邮箱，即能实现随拍随共享。



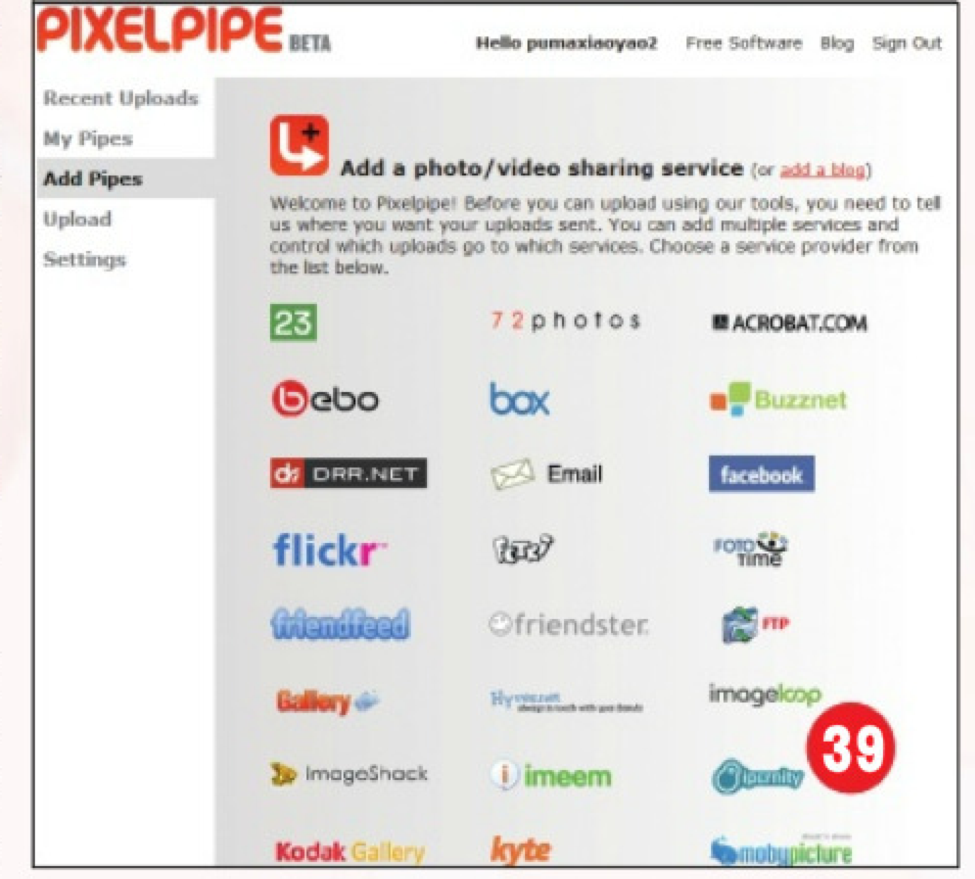
二、视频也能传，图片视频的E-mail发布助手——PixelPipe

Pikchur让邮件发布图片到多个站点成为了现实，不过要发布视频怎么办呢？要知道各种各样的视频服务站点也是非常多的，如何才能一次性的发布视频到所有站点中？

PixelPipe是一个支持图片和视频的E-mail发布服务（http://pixelpipe.com/），它可帮用户将上传的视频或图片，自动发布到用户预先设置的多个站点，包括Flickr、Facebook、Picasa、Box.net、YouTube或是个人FTP、个人Blog等33种不同类型的图像或视频存储站点。网站提供客户端、邮件及手机上传方式，让图片和视频的发布变得更加简单。

1.添加视频通道

注册PixelPipe后，同样需要绑定账户建立发布通道。点击“Add Pipe”打开添加通道页面，包括常见的图片和视频站点，如Flickr、FacekBook、Picasa、Box.net、YouTube等（图39）。除常见的图片视频站点外，还可添加博客图片发布通道，让上传的图片视频直接发布到指定的博客中去。例如要添加一个Twitter通道，点击“Twitter”链接，在打开的页面中输入自己的Twitter账号和密码，点击“Add service”按钮，即可完成添加。通道添加完毕后，在网站的“My Pipe”页面中可查看修改管理已添加的通道。



PixelPipe标注支持的博客都是国外流行的博客类型，如Type pad、Blogger、WordPress、ATOM等，而国内的一些博客虽然未在列表中，但若使用的是相同的API，也可通过添加国内博客站点的API链接，实现图片和视频的自动发布。

2.三种方式发布视频

PixelPipe提供三种图片上传发布方式，包括在线上传、客户端工具、手机上传。

在“Upload”在线网页上传页面中，可一次性上传多个图片和视频文件，比Pikchur还要方便许多。图片或视频上传成功后，系统会自动将其发布到所绑定的第三方图片视频服务站点上。

如果需要上传大量图片和视频文件，可使用客户端上传工具。在客户端下载页面中（http://pixelpipe.com/tools），提供了多款上传工具，根据自己的系统类型选择下载。例如“Windows XP‘Publish to Web’wizard”上传插件（下载地址：http://apps.pixelpipe.com/pixelpipe-xpwizard.reg），可直接在Windows XP中通过资源管理器Web发布功能上传照片。下载该插件后，双击运行导入注册表中。在资源管理器中，选择要发布的图片文件，点击左侧功能栏“文件和文件夹任务”→“将选择的项目发布到Web”，按照提示将图片发布到“Pixel Pipe”中即可（图40）。



另外，还提供了两个上传客户端工具。其中“PixelPipe Uploadr”上传工具可批量上传照片（下载地址：http://apps.pixelpipe.com/Pixelpipe_Uploadr_Win.zip），并设置照片的分类标题及各种信息，但不能上传视频；“JUploadr”则可批量上传图片和视频（下载地址：http://apps.pixelpipe.com/JUploadr-win.zip），不过该程序基于JAVA开发，需要安装JRE插件包。

PixelPipe也可利用手机上传照片或视频。打开“http://pixelpipe.com/tools”页面，在页面中可看到形如“recency78entry@upload.pixelpipe.com”的邮箱地址。用手机拍摄图片或视频后，通过MMS彩信发送到此邮箱地址即可完成上传。当然，也可直接在邮箱中撰写邮件，通过E-mail进行上传。

另外，如果是使用的“Nokia N Series”系列手机，则可通过手机上网访问网站“http://pixelpipe.com/nokia”，通过手机打开上传页面，直接进行图片和视频上传。与此同时，iPhone的上传服务也在开发中，很快就可用iPhone进行上传了。P

抓捕——网络资源下载全攻略

■贵州 逍遥

关键字：文字 音乐 视频 FLV

方寸之间，有着无穷的精彩与乐趣；屏幕之上，间隔着奇妙的电脑与网络世界。电脑的世界很精彩，网络资源很丰富，于是各种各样的抓取工具出现了。文字、图片、视频，一切你能看到听到的，一切你想要的，都可将它们牢牢抓在手掌之中，收为己有。

索　引

文字、图片与网页，一点即抓

网上的资源再丰富，不过总而言之可分为文字、图片和视频几种，喜欢收集各种资源的朋友有必要准备一款通用的综合捕捉工具，将这些资源统统一抓掌握于手中。综合的网络资源捕捉工具很多，这里推荐一款软件“网文快捕CyberArticle v5.2 beta”（下载地址：http://www.skycn.com/soft/21251.html）。

安装CyberArticle后，在IE或Firefox等支持的浏览器右键菜单中会添加相应的捕捉命令，要想保存网页中文字图片等资源时，只需使用右键菜单轻轻一点，就可将资源归为己有。

1.保存网页

利用CyberArticle保存网页是最简单的。在浏览器内打开需要保存的网页，点击鼠标右键，在弹出菜单中选择“CyberArticle：保存当前网页”命令，弹出保存对话框。选择填写相应的信息，如标题、保存的书籍与分类位置等，点击“确定”按钮，就可将网页保存到本地硬盘中了。



如果要保存的只是网页中的某个部分，那么可用鼠标选择要保存的网页部分，在右键菜单中选择“CyberArticle：保存选中部分”命令，再按与上相同的方法操作即可。

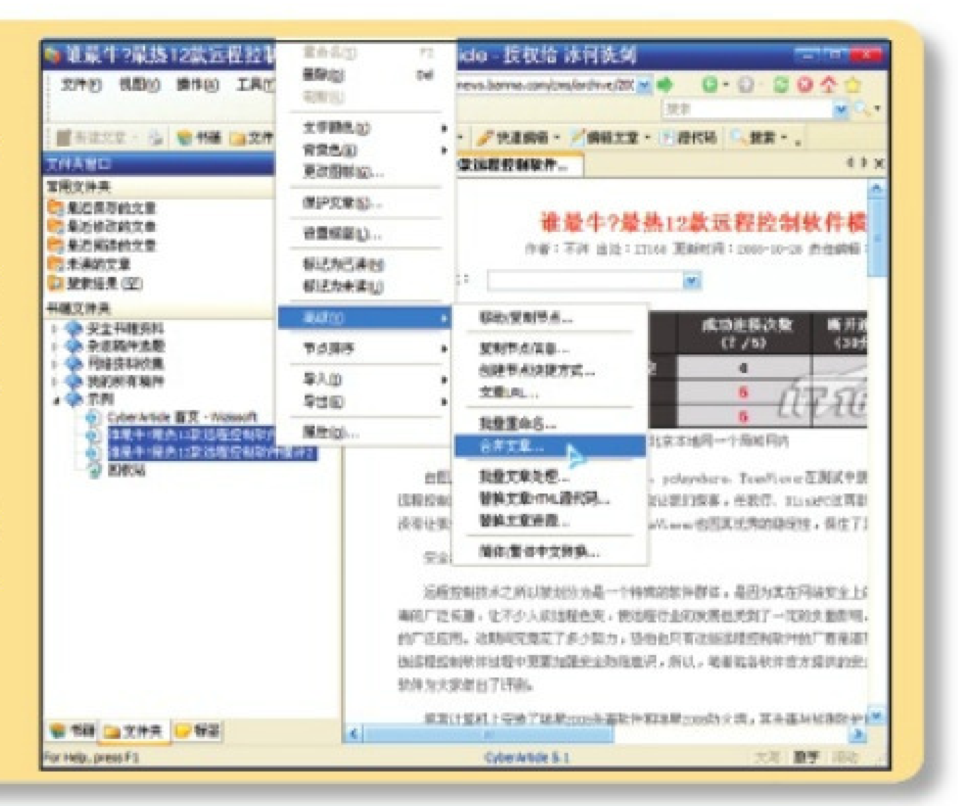
多网页的追加与合并保存

有时我们要保存的一些内容被分成了多页面显示，此时可通过追加与合并功能进行保存。

保存当前页后，点击下一页进行保存，在保存时勾选对话框中的“显示文章”项，在“保存到”列表中选择刚才保存的网页文章名。点击“高级”按钮，在展开的界面中点击“追加到选中的文章”按钮，确定保存即可将当前网页追加到刚才保存的网页末尾了。

也可以按正常方式保存，然后在CyberArticle软件界面中选择保存的多个网页名称，点击右键菜单“高级”→“合并文章”命令，即可将多个网页内容合并到一个网页中了。

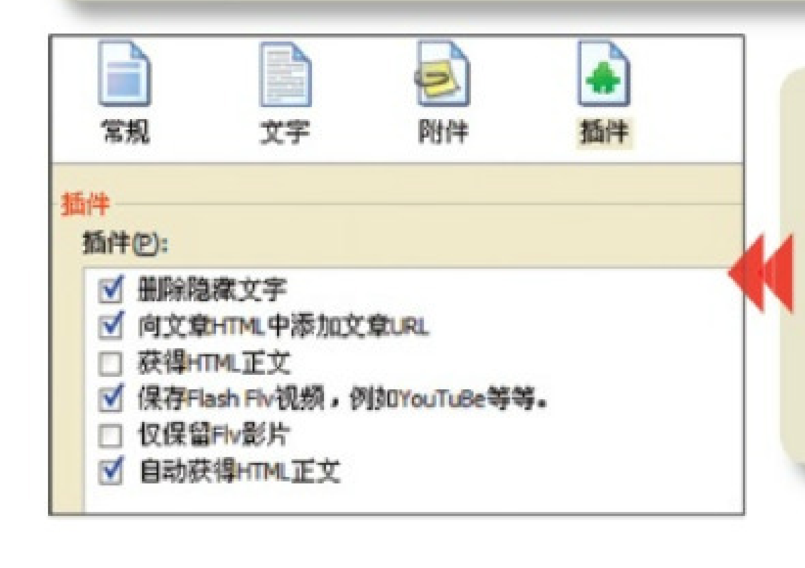
另外，后面的网页文字保存也可用同样的方法进行追加或合并保存。



2.保存网页文字

如果要保存网页中的文字，则可选择要保存的文字部分，使用右键菜单中的任意CyberArticle保存命令打开保存对话框。在对话框中点击“更改”按钮，在下拉菜单中选择“网页中的文字”或“选中部分的文字”配置文件，前者是保存整个网页中的所有文字内容，后者则是保存选中部分的文字内容。点击对话框中的“高级”按钮，展开预览界面，可查看和编辑要保存的文字内容部分，确定后即可保存网页文字。





在保存文字时，常常会碰到一种情况，有些网站或论坛为防止文章被保存或转载，往往会在文字内容中加入一些隐藏文字。在使用普通方法复制保存这些内容时，保存的结果中往往会夹带许多垃圾信息或广告内容，此时可在CyberArticle的保存对话框中进行设置。点击对话框中的“高级”按钮，展开高级设置选项，选择“插件”选项页，勾选设置项中的“删除隐藏文字”项即可。

3.保存网页图片



保存网页中的图片方法与保存文字内容差不多，只需在保存对话框中选择配置文字为“选中的图片”或“全部图片”命令，在保存对话框列表中会显示所有图片的链接地址，然后选择需要的图片进行保存即可。

在选择保存的图片时，CyberArticle提供了很好的预览和过滤功能。点击列表中的某个图片链接，即可在右侧窗口中看到图片预览内容。点击列表中的“网址”栏按钮，可按网址排列图片链接，方便过滤掉一些不需要的图片。在“图片类型”中显示了所有图片的类型后缀名，可根据需要勾选要保存的图片类型，过滤掉不需要的图片。另外，使用“根据文件大小选择”滑块调节设置图片最小体积，可以很方便地过滤掉一些不需要的图标或Logo文件之类。

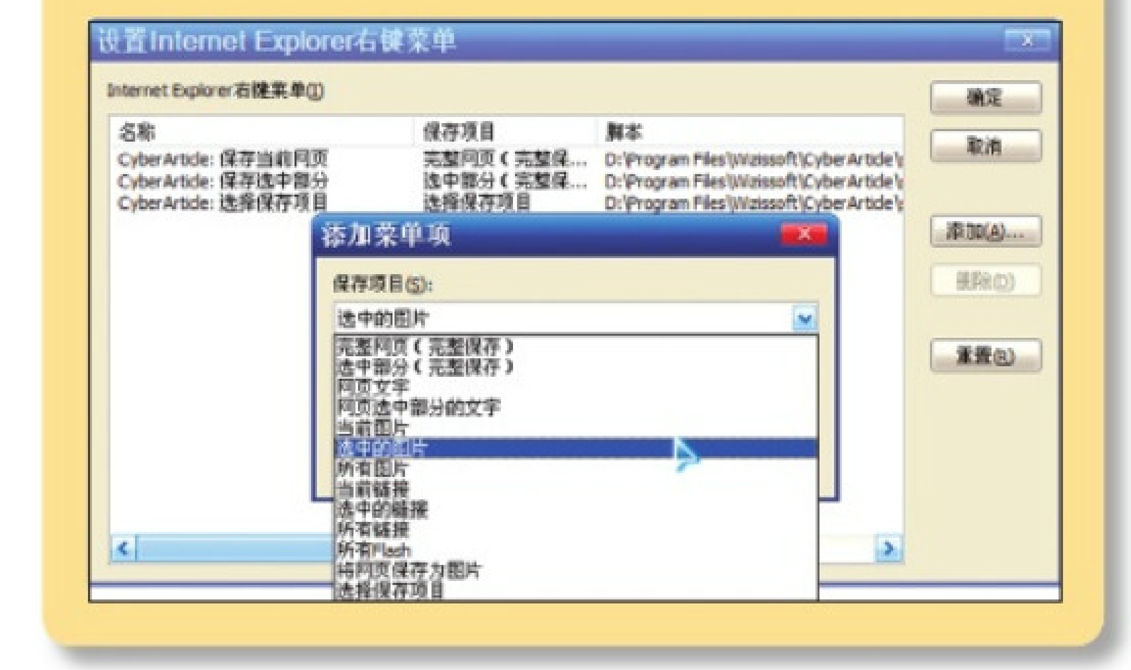
另外，在保存对话框中，还可选择“将网页保存为图片”配置项目，可捕捉当前网页内容保存为一张图片，即实现网页截图功能。

将保存命令添加到右键菜单

如果我们经常需要保存网页中的文字或图片，每次都要在保存对话框中选择配置文件是很麻烦的，我们可将文字和图片的保存命令添加到右键菜单中。

在CyberArticle程序界面中，点击菜单“工具”→“选项”命令，打开选项设置对话框。点击“浏览器”项目，再选择自己的浏览器类型，例如这里使用的是IE浏览器，所以选择“Internet Explorer”项。点击“自定义”按钮，打开右键菜单命令自定义对话框。

点击“添加”按钮，在菜单项添加对话框下拉列表中选择文字或图片保存项目，然后输入菜单名称，确定后即可通过右键菜单快捷保存文字或图片了。



"流"嗅探，揪出隐藏音乐视频

许多音乐或视频网站只提供了试听试看服务，将下载地址都加密隐藏起来了，一边下载一边欣赏，在网速不高的时候断断续续非常难受。如何挖出这些隐藏的音乐和视频呢？使用Web Stream Recorder Pro（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/36385.htm）。

1.设置嗅探之"鼻"

软件安装后，在首次执行时需要安装WinPcap 4.0协议包，这些协议是用于进行网络数据嗅探的。打开软件后，点击工具栏"选项"按钮，弹出设置对话框，选择"网络"选项页，设置嗅探所使用的网卡。

在"网络适配器嗅探"下拉列表中选择自己电脑所使用的网卡，要注意的是该项必须选择正确，才能保证后面成功嗅探出音乐的链接地址。在下拉列表中可能还会列出其他几个项目，WAN接口和VPN连接，如果不确定该选哪项，那么可点击"自动检测"按钮，自动检测合适的网卡。再点击"测试网络适配器"按钮，自动进行检测，如果选择正确，则会弹出成功提示对话框。

2.嗅探链接，揪出隐藏地址



设置了网卡之后，就不必进行其他任何设置，Web Stream Recorder Pro会自动嗅探捕获。点击主界面中的"选择工作窗口"按钮，在下拉菜单中选择"当前录制项目"，展开录制列表，即可开始进行嗅探。



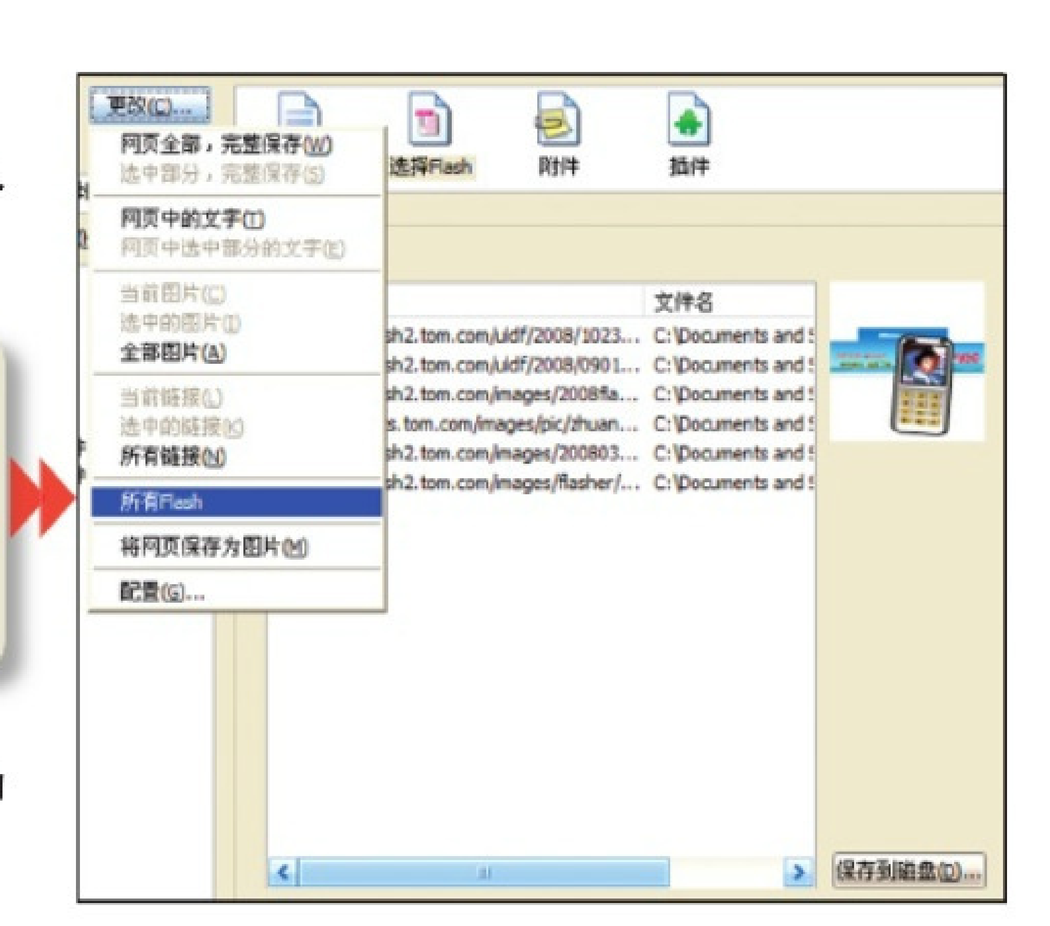
可将程序缩小到系统托盘区，当打开包含流媒体的网页时，Web Stream Recorder Pro会自动弹出提示，捕捉到插入的流媒体。例如这里打开的是土豆Flash视频播放页面，自动嗅探到真实的FLV文件链接地址，并将它保存在默认设置的路径中。选择嗅探保存的某个流媒体文件，在右键菜单中可进行管理或播放。

Flash动画与视频，嗅探好保存

除了普通的网页文字与图片等资源外，还常常需要保存一些Flash动画，尤其是现在网上非常流行的土豆、优酷、YouTube等Flash视频站点，总有许多精彩的视频等待我们去搜刮保存。这一切，CyberArticle都能帮我们搞定。

1.保存Flash动画

许多网页Flash动画是隐藏地址的，利用CyberArticle可以方便地保存网页中的Flash动画，无需使用其他Flash动画捕捉工具。



在Flash动画页面中打开CyberArticle保存对话框，选择配置文件项目为"所有Flash"，在右边的高级界面中即会显示网页中的所有Flash动画文件列表。可预览Flash动画，过滤勾选要保存的Flash动画，确定保存即可。

另外，CyberArticle还提供了Flash动画直接保存到本地磁盘的功能，在保存对话框中点击"保存到磁盘"按钮即可。

2.FLV视频轻松保存

要下载一些站点的Flash视频，通常需要使用第三方软件，通过嗅探功能或分析视频的真实地址进行下载。不过在CyberArticle中不用再去费心找其他软件了，轻轻松松就可保存Flash视频及整个视频页面。

在Flash视频页面中，使用右键菜单命令“CyberArticle：保存当前网页”或“CyberArticle：保存选中部分”命令，打开保存对话框，指定保存路径，确定后即可将Flash视频播放页面及正在播放的视频保存到CyberArticle中了。由于CyberArticle会自动分析FLV视频文件的链接地址，并将其下载保存到数据库中，因此以后不用连接网络就可以在CyberArticle中观看保存的Flash视频，并查看视频相关页面上的评论和介绍信息等。





如果只想保存FLV视频，也有一个很快捷的方法：在保存对话框展开高级设置界面，选择“插件”选项页，勾选其中的“仅保留FLV影片”项。确定保存后就可只保存Flash视频，而不会保存任何网页内容。

提取CyberArticle中的FLV视频

Flash视频是被保存在数据库中的，CyberArticle没有像保存Flash动画一样，提供将Flash视频文件单独保存到磁盘中的功能。如果将单独提取Flash视频文件，可通过如下方法进行：在CyberArticle中打开保存的Flash视频，然后打开“C:\Documents and Settings\用户名\Local Settings\Temp”文件夹，在其中就可看到从数据库中解析出来的FLV视频文件了。

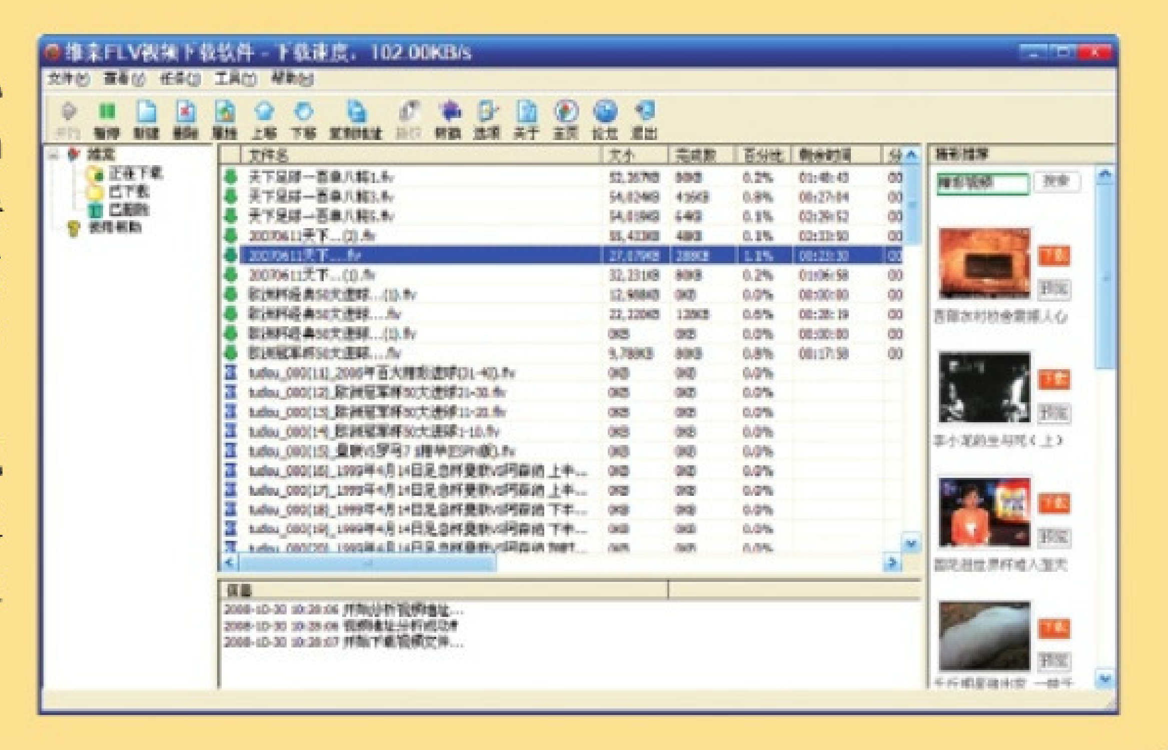
CyberArticle还可方便地抓取网页中的所有链接，CyberArticle不仅是一个网络资源收集保存工具，还具备非常强大的资料整理功能，通过新建书籍，可将自己捕捉的图片文字与网页等分类保存。另外，还可将收集的资源导出为EXE或CHM电子书及PDF文件等。

FLV赏金猎手，维棠ViDown

Web Stream Recorder Pro功能很强大，可捕捉各种格式的音乐视频，不过有的用户仅仅是对网上最常见的Flash视频感兴趣，Web Stream Recorder Pro嗅探到的媒体太多，反倒不如使用专用的Flash视频下载软件更直观。

安装并执行维棠（ViDown）FLV视频下载软件（下载地址：http://www.vidown.cn/download.php），复制某个Flash视频播放网页链接地址。在维棠中点击工具栏上的“新建”按钮，打开新建任务下载对话框。软件自动复制剪切板上的视频播放地址，确定后即可新建下载任务。维棠会快速分析视频网址，并解析出视频的真实下载地址，快速下载视频。

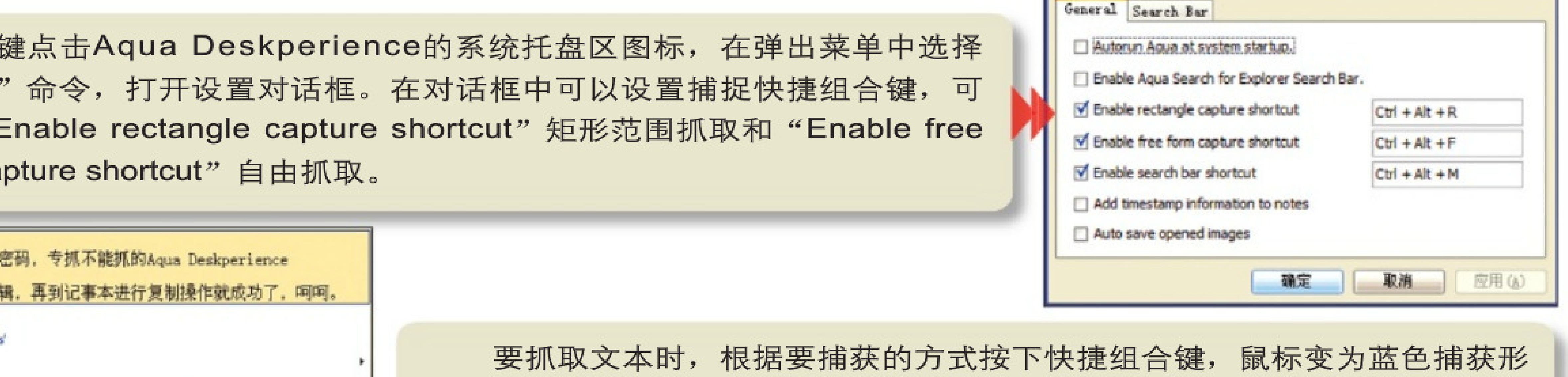
此外，也可在网页中使用右键菜单命令快速下载Flash视频。特别是在Flash视频播放列表网页中，使用右键可快速进行批量下载。另外，对于一些限制IP地址的Flash视频，可设置是否使用代理下载，及同时下载的任务数和连接数等。



密码也能抓——Aqua Deskperience

有时候不需要截取图片，而是要抓取某个软件界面或网页指定区域中的文字，虽然Hypersnap、SnagIt这些强大的截图也附带了文字抓取功能，但使用设置时并不是很方便，无法按需抓取。“Aqua Deskperience v1.5.028”是一款独特的文本抓取工具（下载地址：http://www.deskperience.com/files/aqua/AquaSetup.exe），不仅可抓取屏幕上的任何文本，而且还可抓取被加密的星号密码。当然，它也可截图，只是功能不及文字捕获那么强大。

1.抓取禁止拷贝的文本



右键点击Aqua Deskperience的系统托盘区图标，在弹出菜单中选择“设置”命令，打开设置对话框。在对话框中可以设置捕捉快捷组合键，可设置“Enable rectangle capture shortcut”矩形范围抓取和“Enable free form capture shortcut”自由抓取。



要抓取文本时，根据要捕获的方式按下快捷组合键，鼠标变为蓝色捕获形式。选择矩形或自由形状的区域，该区域内的文字就会被自动分析捕获出来。点击上方的“Click to copy text”命令，即可将文本保存到剪切板中了。也可以点击“Do more with text”命令，选择在记事本程序或其他工具中进行文字编辑。

2.星号密码也来抓

现在大家都使用各软件的自动填表功能，ID、密码都无需牢记了。但带来的问题是，一旦你需要知道具体密码以做它用的时候将无可奈何，这时你就需要一款能重现密码的软件。星号密码可看作是一种特殊的文本，通常需要使用专门的星号密码查看工具来显示，不过Aqua Deskperience可轻松完成这项抓捕工作。



例如我们遗忘了系统ADSL宽带拨号密码，可打开宽带拨号对话框，在这里使用Aqua Deskperience查看被加密成星号的密码。右键点击托盘区图标，在弹出菜单中选择“Capture assistant”命令，打开捕获助手对话框。在其中选择捕获类型为“Text”文本。点击下一步按钮，在文本捕获类型中选择“A password hidden behind asterisks”方式，再点击下一步按钮，弹出操作提示对话框。



按照提示，在宽带拨号对话框的星号密码框处，按下Ctrl+鼠标右键点击，即可显示出星号密码了。

另外，Aqua Deskperience还提供了更为强大灵活的文字捕获方式，如“单个英文单词”“隐藏的星号后面的密码”“窗口的全部文本”等捕获功能。

抓住摄像头中的美丽

与MM视频聊天，想将视频聊天窗口中的MM一眸一笑记录下来作为回忆，如何抓取这些视频片段呢？

1.抓QQ视频，有专家

QQ中带了一个影片截图功能，不过要想抓取录制QQ视频聊天，还是借助第三方工具更方便地来实现视频保存功能。“QQ视频录像机2008 13.0”就是一个很方便的QQ视频抓取工具（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/40256.htm）。



执行QQ视频录像机，首先选择要录制的区域为“指定范围”项，再设置录制热键和视频压缩质量。如果要录制视频聊天的声音，可在“录音音源设备”中选择“QQ聊天声音”项。

设置完毕后，按下热键F6，或点击界面中的“录制”按钮，切换到QQ视频聊天窗口。点击鼠标左键，将会出现黑色选择框，拖动选择视频聊天窗口，然后浏览指定抓捕的视频文件保存路径即可。

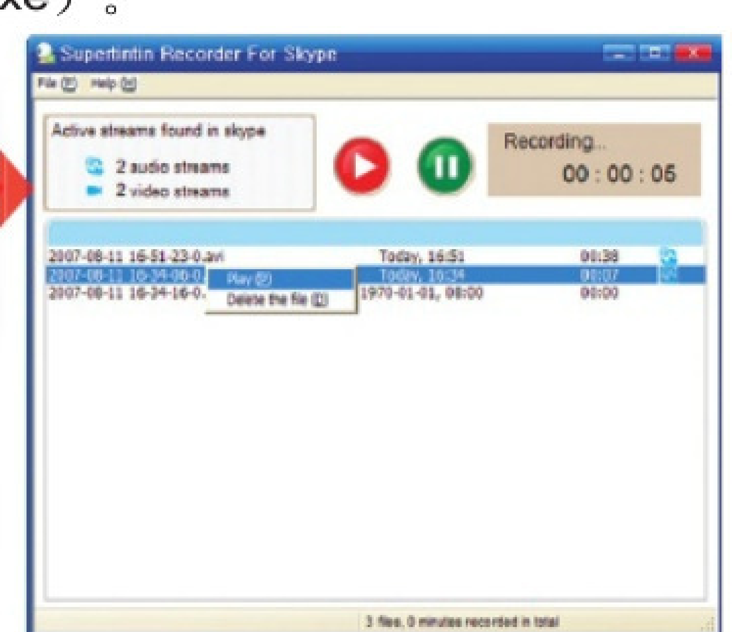
需要注意的是，在录制过程中，必须保证视频聊天窗口位于桌面最上层，不能被其他程序界面遮挡。录制完毕后，按下热键F7或点击软件界面中的“停止”按钮即可。

2.Skype视频保存用SuperTintin

Skype也是一个非常常见的语音视频聊天软件，本身自带视频聊天截图保存功能，但要录制视频的话，也需要第三方工具。

录制保存Skype视频，可采用一个叫“SuperTintin for Skype Video Call Recorder1.1.0.0723”的Skype视频专用录制保存工具（下载地址：http://www.supertintin.com/files/supertintin-skype-setup.exe）。

在使用Skype进行视频聊天时，执行SuperTintin，软件会自动嗅探捕获系统中的Skype视频与音频流，并显示在软件提示信息框中。点击“开始”按钮，就可录制当前视频聊天内容了。

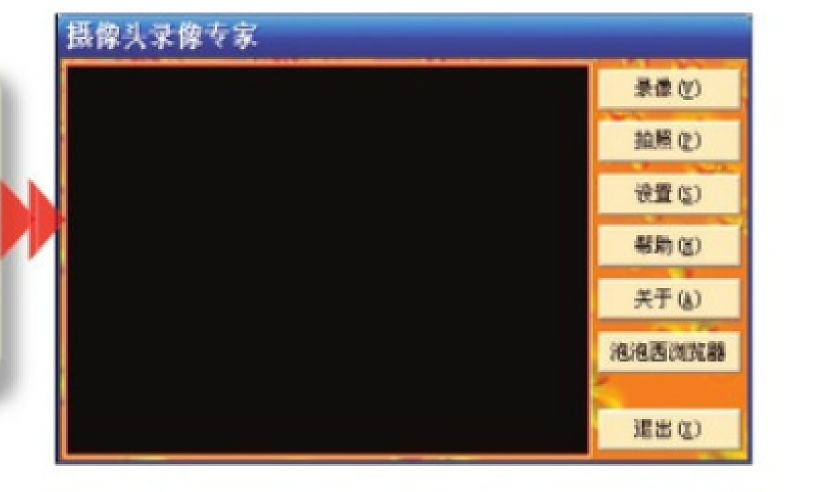


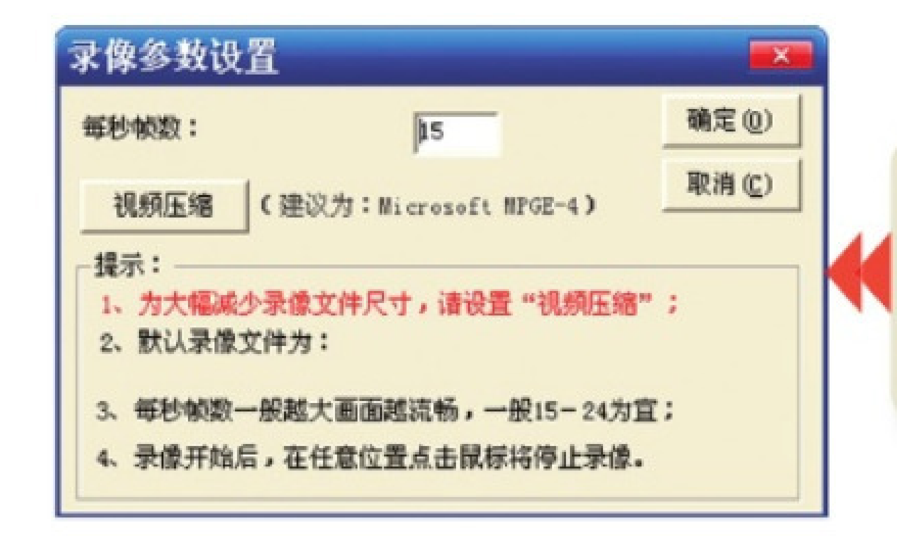
录制完毕后，可点击暂停按钮，在下方的列表框中列表显示当前录制的文件名及详细信息。右键点击某个文件名，在弹出菜单中选择“Play”命令，可播放刚才录制的视频聊天内容。

3.聊天软件不放过，视频统统能抓取

对于其他一些聊天软件，如MSN、泡泡、UC等，都可使用一些通用的视频抓捕工具进行抓取，如前面的“QQ视频录像机”也是一个通用的工具。这里介绍一下“摄像头录像专家 3.3”（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/44674.htm）。

摄像头录像专家的使用也很简单，安装设置好摄像头后，启动软件就可开始录像了。在录像前，先要对录制视频进行一下设置。点击界面中的“设置”按钮，在弹出菜单中选择“视频压缩”命令，在打开的对话框中选择一个视频压缩选项。建议选择为“MPEG-4”，这样录像文件将会只占用很少的磁盘空间。





设置完毕后，点击界面中的“录像”按钮，在弹出对话框中过程中设置每秒录制的帧数，使用默认的15帧即可。确定后就开始自动录制摄像头视频了。

杂七杂八乱抓——不可替代的抓捕小工具

除一些功能很强大的网页、图片或视频抓捕工具外，有时还会需要一些功能简单看似不起眼的小工具，这些抓捕工具作用不是很大，但有需要时却是不可取代的。

1.Qzone相册轻松抓

Qzone相册中有很多漂亮的照片图片，想把它们统统保存下来，一些强大的图片保存工具此时却很难实现Qzone相册的自动保存，“QQ相册快快下载”（下载地址：http://jswt.9553.com/soft/QQRxcdown.rar）这个小工具便得意地登场了。

执行“QQ相册快快下载”工具，这是一个绿色软件，直接执行即可。在界面上方输入要下载相册照片的QQ号码，点击“确定”按钮，即可让软件自动提取加了访问密码的Qzone空间中的所有相册。在相册列表中显示了每个相册的详细信息，包括相册名称、相册简介、相册中的照片数目及相册ID号等。





在相册名称列表中选择某个相册，点击右键，在弹出菜单中选择“下载该相册”命令，软件就会开始自动批量下载指定相册中的所有照片了。在下方的“下载进度”中，会显示下载照片的进度详细信息。

软件下载照片的速度非常快，照片会被保存在软件当前所在的目录下，以用户的QQ号建立新文件夹，并在其下按相册的ID号建立相应的子文件夹进行存放。

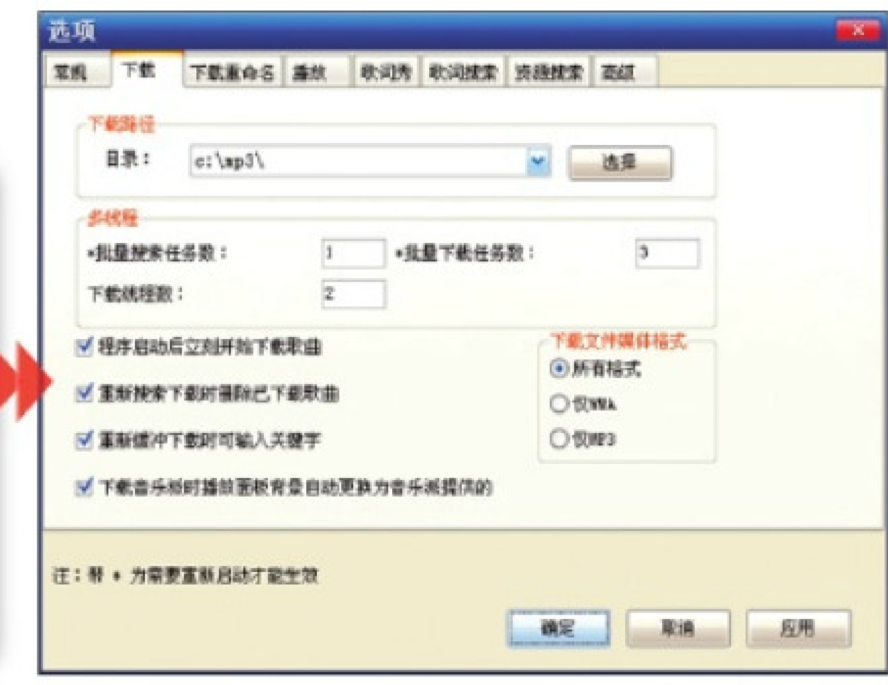
2.百度MP3，想下就抓

百度MP3号称是全球最大的中文MP3音乐搜索引擎，在它的上面有音乐排行榜、TOP音乐等推荐，许多喜欢听歌的朋友都常去。在百度MP3上只提供了每一首歌的搜索链接，使用普通的下载工具是无法进行批量下载的，我们可以使用专门下载百度MP3的专用工具“百听不厌（百度MP3批量下载）v4.6 Build 2631”（下载地址：http://www.btby.cn/download/btbysetup.exe）。

“百听不厌（百度MP3批量下载）”是一款百度MP3批量下载软件。它采用百度MP3歌曲排名，并即时自动更新下载列表，轻轻一点，即可一键下载百度MP3的TOP500歌曲排行榜、新歌TOP100、电影金曲、电视金曲等，并可直接下载百度MP3音乐专题。

下载前先设置

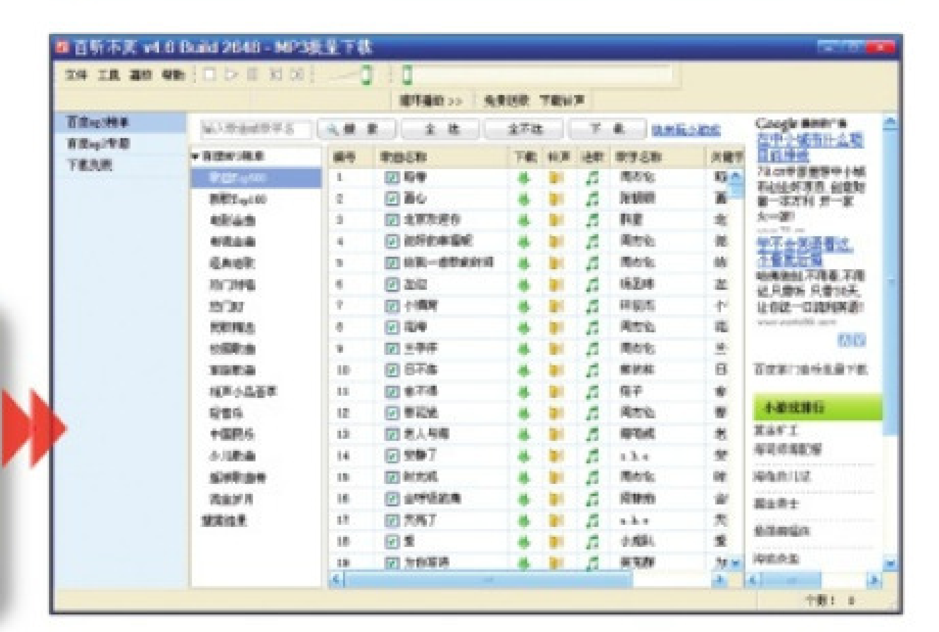
安装执行百听不厌，点击菜单“工具”→“选项”命令，打开设置对话框。在“下载”选项页中，可设置歌曲下载存放目录，注意要选择一个空闲空间大的分区，否则一次批量下载百度MP3的数百首音乐，往往会占用非常大的硬盘空间。其中“MP3高品质”音乐质量比较好，但体积往往大于4MB，比较占空间；而“WMV高速下载”文件体积比较小，但音质就比较一般了，根据自己的情况进行选择。另外，还可设置下载的连接数、下载任务数、下载线程等。



批量下载百度MP3榜单和专题

在软件界面左侧可以选择下载的音乐类型，可选择“百度MP3专题”或“百度MP3榜单”。在“百度MP3榜单”下可选择下载“百度新歌TOP100”或“百度歌曲TOP500”等分类。

选择某个音乐分类后，在程序窗口中将会显示选择榜单或专题下的所有歌曲列表，及每首歌曲的音质码率等详细信息，并自动开始批量下载所有的歌曲。选择想要下载的歌曲，点击“下载”按钮即可开始自动下载音乐了。



下载完成的歌曲，会自动进行播放，可直接双击选择播放收听下载完成的歌曲，也可通过上面的播放工具条选择歌曲，或进行循环播放。如果想查看歌词，可点击界面中的“歌词秀”按钮，打开歌词显示窗口，与音乐播放同步滚动显示歌词。

下载“音乐掌门人”

安装百听不厌之后，在百度音乐掌门人页面的曲目旁边会自动生成一个文字连接“用百听不厌批量下载”，点击这个文字链接，软件会自动连接音乐掌门人网页分析歌曲链接，然后弹出音乐掌门人下载对话框。

在其中勾选要下载的歌曲名，如果歌曲名字有误，则可点击“关键字修正”按钮进行修改。最后点击“全部下载”按钮，即可自动添加下载指定的音乐掌门人歌曲了。

批量搜索下载，想听就下

除了百度的音乐排行榜、音乐掌门人中的音乐外，可能有一些音乐在其中没有的，可使用“搜索下载”功能，随心所欲下载自己想要听的歌曲。

在界面搜索输入框，可以输入某首歌曲的关键词，如果是批量搜索下载，可同时输入多首歌曲的关键词，关键词最好按照“歌曲名+歌手”的形式输入。添加关键词完毕后，点击“下载”按钮，就可下载任务添加到下载列表中了。软件会自动连接百度MP3进行搜索，并获得歌曲下载地址进行下载。



同时，百听不厌依托百度强大歌词搜索库，自动下载歌词LRC文件，边听歌边看歌词，实现搜索、下载、播放一站式音乐服务。

最后，我们要提醒读者朋友们的是：网络中吸引人的东西很多，想抓的也很多，不过在抓取各种资源时，我们不要忘记还有一个版权与隐私权的问题。有所抓，有所不抓，抓之有道，才能抓得快乐抓得放心。

为系统插上翅膀
——Vista实用插件简介

■陕西 大海汪洋

关键字：Vista边栏　资源管理器增强　IE增强

听到“插件”这个词，很多朋友首先想到的是“流氓插件”“流氓软件”，唯恐避之不及。本文要介绍的当然不是这样的插件，而是一些对增强系统性能、功能有帮助的插件。相对于软件，插件有很多优点。例如插件很小，所以若能达到同样的功能，使用插件可节省资源。插件通常功能相对软件较少，所以你可只选择需要的功能插件来安装，而不是像软件一样只用一个功能却要安装上大部分用不到的功能。下面就来介绍一下Vista中的插件，让你的电脑“插”上翅膀！

Windows边栏

说到插件，就不得不提到这个Vista备受关注的新特性——Windows边栏。其实自从Longhorn的初期开发阶段它就存在了，只不过形式和功能上还很简陋。Vista开发后期，微软还曾想取消Windows边栏的设计，后来几经反复，最终还是保留了这个让大家喜欢的设计。

初用Vista的朋友会发现Windows边栏里自带的“天气”插件无论怎么设置，都总是显示“服务无法使用”，也不能添加城市。据说是因为服务协议的原因，天气预报服务商只为美国用户提供服务。其实现在侧边栏的插件比较丰富，而且还在不断增加，关于天气的插件也很多，完全可以安装一个第三方的天气插件来替代。

首先在http://download.gallery.start.com/d.dll/1~2~958~18459/weatherbug.gadget下载“WeatherBug”这款小插件。侧边栏的插件的格式是“*.gadget”，直接双击就可安装。安装完成后在Windows边栏上单击右键，选择“添加小工具”，在弹出的对话框中双击刚刚安装的插件就会显示在侧边栏中了。



虽然Windows边栏的插件现在越来越多，但仍然会有很多朋友觉得不够丰富。虽然微软的竞争对手们也提供了很多丰富的小插件，但这些插件都具有独立性，不能直接用在Windows边栏上。不过没关系，一个叫“Amnesty Generator”（下载地址：http://download.it168.com/427/432/87589/detail.shtml）的小工具可对为Google桌面准备的小插件进行转换，使它们可以执行在Vista侧边栏中。这个小工具大大丰富了Windows边栏可用的插件，下面就让我们亲手来转换一下吧。

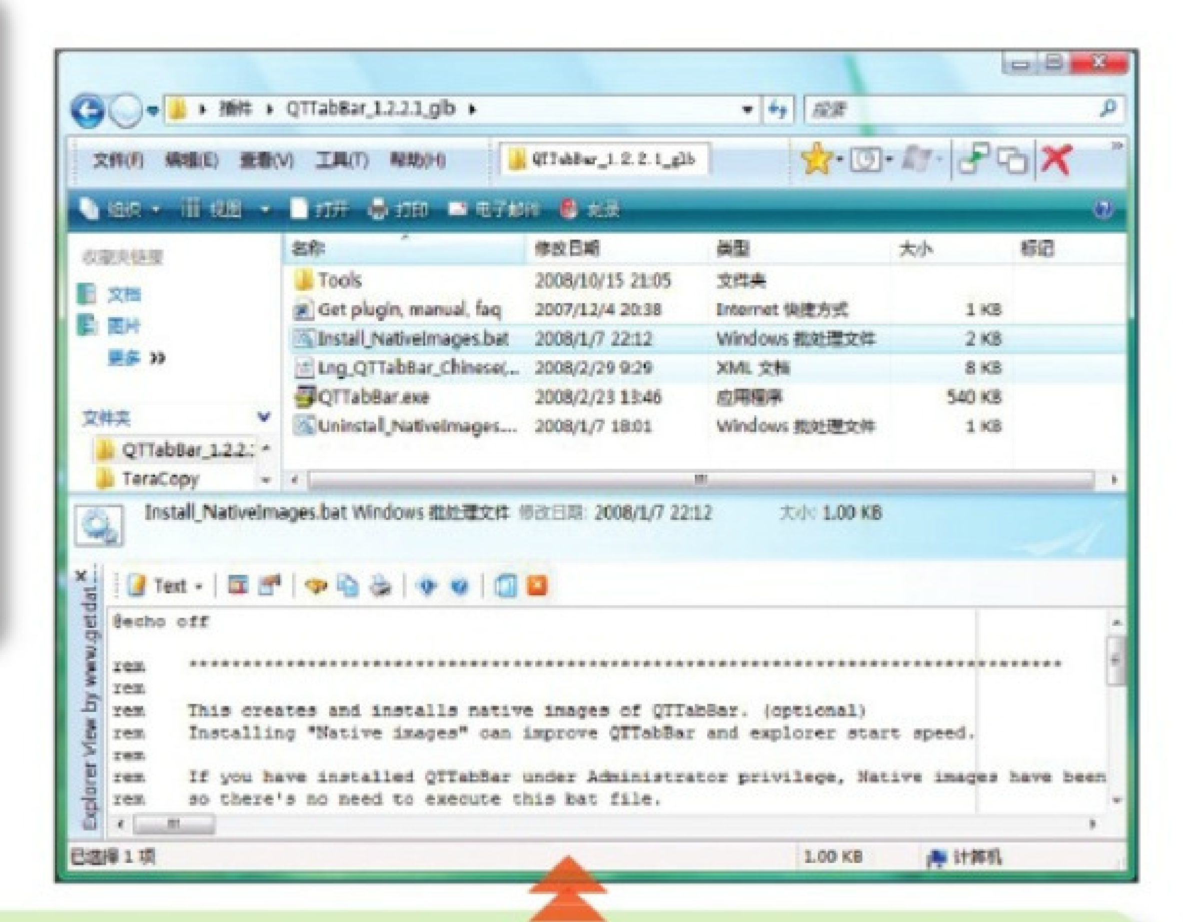
“Google Maps”是一个既有趣又实用的地图工具，下面就以它为例。Google桌面和Windows边栏的小插件都是以网页HTML代码的形式为基础，因此，要把其他插件转换为Vista可用的，就必须首先获取到让这些插件功能得以实现的代码。

首先，在浏览器中进入http://www.google.com/ig/directory?synd=open，这里有很多可供选择的Google小插件，找到“Strange things in Google Maps”，然后单击“添加到您的网页”按钮。





在接下来的页面中根据需要调整相关的参数，也就是你要在Windows边栏中的大小、名称等相关值，调整完成后单击“获得代码”按钮，这时就可在下面看到它生成的代码了。



接下来启动安装好的“Amnesty Generator”，在“Step 2”下面的文本框中填入刚才生成的代码（直接复制、粘贴过来即可）。在需要的参数都调整完成以后单击“Generate”按钮，“Google Maps”Windows边栏插件就完成了。

注意：其实除了Google小插件，其他比如Yahoo、OS X、Dashboard的一些小插件也可直接转换，可在“Amnesty Generator”中的“Step 1”中选择其他网站来转换，方法基本上差不多，相信你的Windows边栏会更丰富多彩。

资源管理器

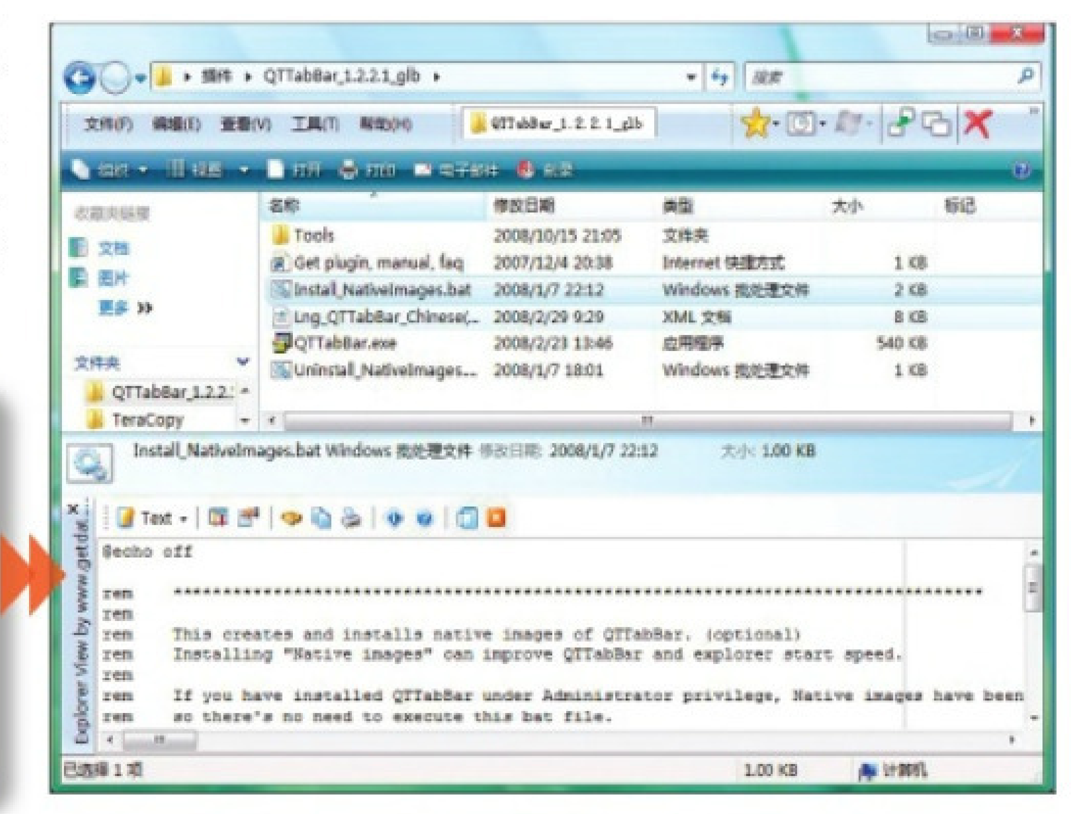
资源管理器是Windows中非常重要的程序，它使得GUI界面充分发挥本身的优势特性。经过很多代的改进，Windows资源管理器也一直发生着变化，但到目前Windows的最新版本Vista，仍然存在极大的不足。有些是易用性上的缺陷，有的则是性能上的问题，还有的则是层出不穷的Bug。如果能让资源管理器提高效率，那么我们平时使用电脑的效率也会有极大提高。

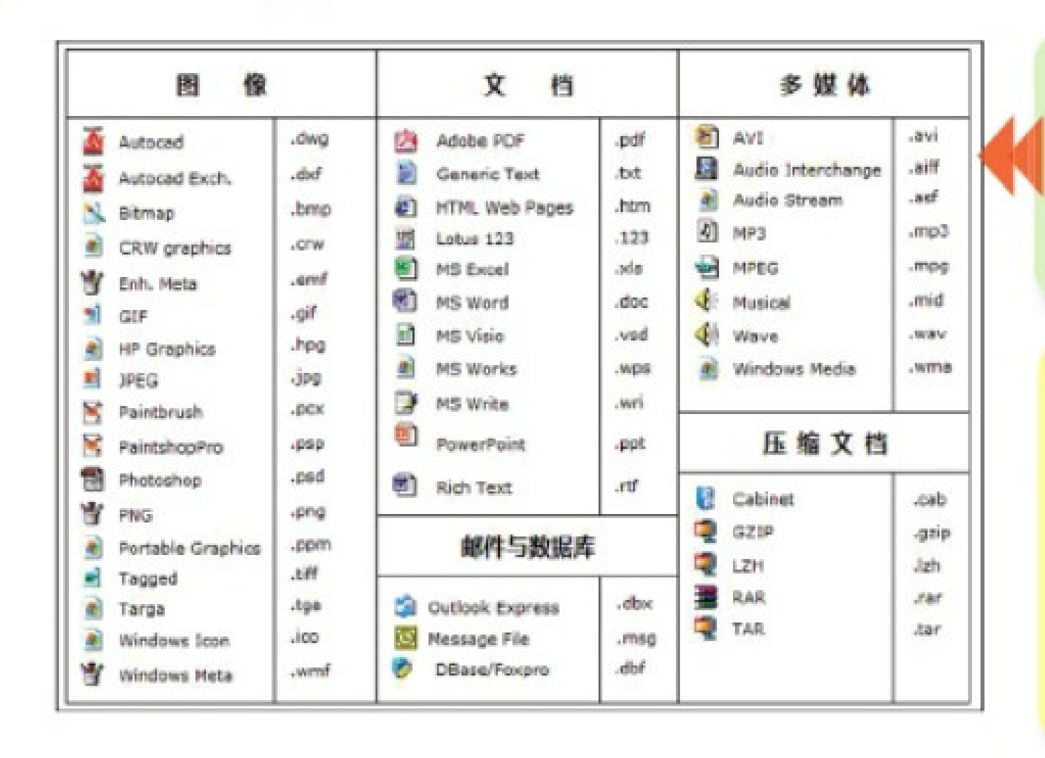
1.预览无极限——GetData ExplorerView 4.4.0.949

下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/26699.htm

你是否曾经在以序号为文件名标记的MP3中寻找自己想要的那个文件呢？为了在无数MP3中找到想要的那一个，你一定会陷入不停地“打开”和“关闭”文件的循环中……在这样的反复中你会期待：如果音乐可以像图片那样直接预览该多好呢？“GetData ExplorerView”就是这样一款专门为解决这样问题设计的插件。早在Win98时代它就已推出第一个版本，以Windows插件形式安装在系统中，集成在Windows资源管理器中提供一个预览窗口。

经过多年发展，它的功能已越来越强大，支持的文件也越来越多，目前最新版本可完美支持Vista操作系统。这个插件不需要设置也不需要什么操作，当你打开资源管理器时它会自动（即在资源管理器下面开一个预览窗口），当你单击文件的时候就可预览了。





图像	
Autocad	.dwg
Autocad Exch.	.dxf
Bitmap	.bmp
CRW graphics	.crw
Enh. Meta	.emf
GIF	.gif
HP Graphics	.hpg
JPEG	.jpg
Paintbrush	.pcx
PaintshopPro	.psp
Photoshop	.psd
PNG	.png
Portable Graphics	.ppm
Tagged	.tiff
Targa	.tga
Windows Icon	.ico
Windows Meta	.wmf

文档	
Adobe PDF	.pdf
Generic Text	.txt
HTML Web Pages	.htm
Lotus 123	.123
MS Excel	.xls
MS Word	.doc
MS Visio	.vsd
MS Works	.wps
MS Write	.wri
PowerPoint	.ppt
Rich Text	.rtf

邮件与数据库	
Outlook Express	.dbx
Message File	.msg
DBase/Foxpro	.dbf

多媒体	
AVI	.avi
Audio Interchange	.aiff
Audio Stream	.asf
MP3	.mp3
MPEG	.mpg
Musical	.mid
Wave	.wav
Windows Media	.wma

压缩文档	
Cabinet	.cab
GZIP	.gzip
LZH	.lzh
RAR	.rar
TAR	.tar

“GetData ExplorerView”支持的文件类型非常多，除了文档文件，还支持多种媒体文件。根据实际测试和官方的相关说明，笔者制作了一个支持类型的列表。

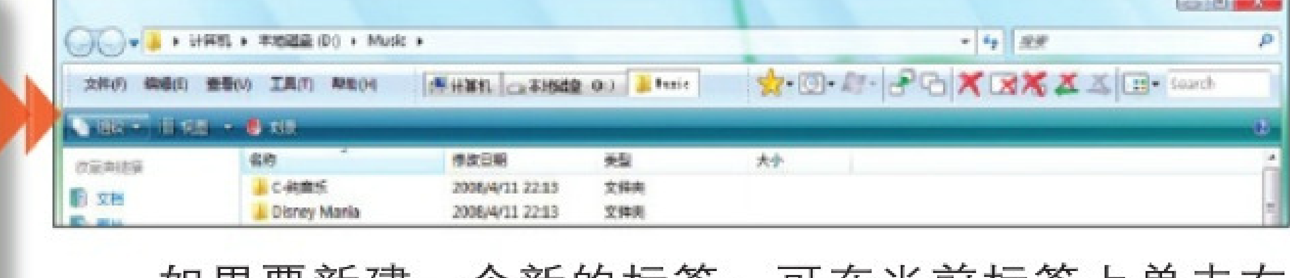
注意：以上只列出了主要的文档文件，除此之外，“GetData ExplorerView”还支持“*.exe”“*.msi”等文件的内建资源目录结构的显示。对于不支持预览的文件，插件会以十六进制的方式显示预览。所谓的“支持”也仅是该插件提供对该类型文件的预览，但对于像表格、图像等文件的支持能力仍然十分有限。

2.资源管理也标签——QTTabBar 1.2.2.1

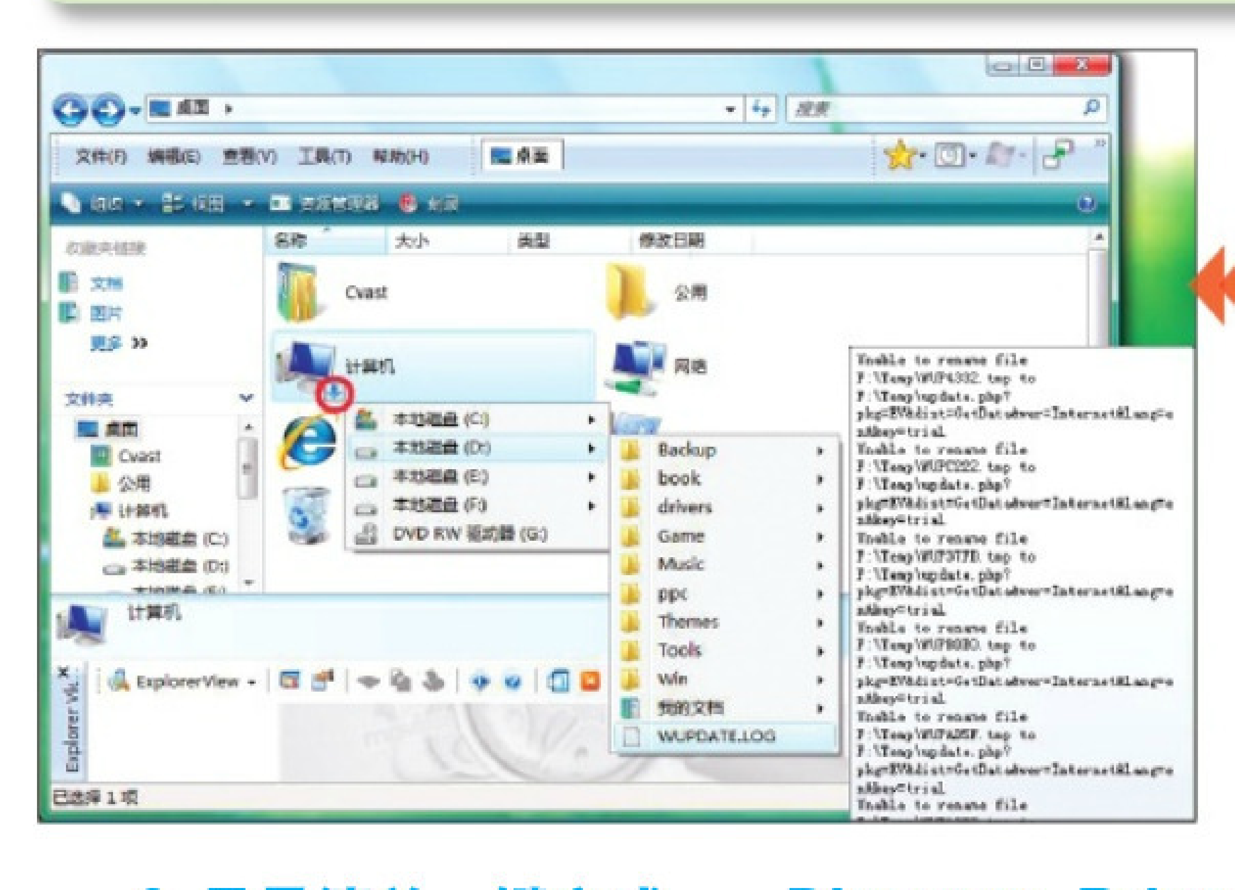
下载地址：http://download.pchome.net/system/sysenhance/testspeed-81349.html

用Windows自然就少不了跟一个又一个的资源管理器窗口打交道，在同时进行多个文件操作时，满屏窗口又的确令人烦不胜烦。是不是想过让资源管理器也能有像IE7一样的标签呢？那就快试试“QTTabBar”吧，相信它会让你的桌面窗口井井有条。

首次安装完成需要重新启动计算机才能使用。如果使用Vista的默认设置，在你安装完“QTTabBar”以后，资源管理器并不具有标签显示的功能，也没有可执行程序，所以要先设置一下才能使用。方法也很简单，就是任意打开一个资源管理器窗口，然后单击键盘上的“Alt”键，这时会弹出菜单条，单击“查看”→“工具栏”，分别选择“QTTabBar”和“QTTab Standard Buttons”，这样标签就会显示在资源管理器的工具栏上了。



如果要新建一个新的标签，可在当前标签上单击右键，选择“Clone this”，这样就会出现一个新的标签；如果在浏览器窗口中要以新标签的形式打开一个文件夹，可在要打开的文件夹上单击鼠标的滚轮中键；双击标签对应的功能是“向上一级文件夹”，而关闭标签的方法是在标签上单击鼠标滚轮中键。



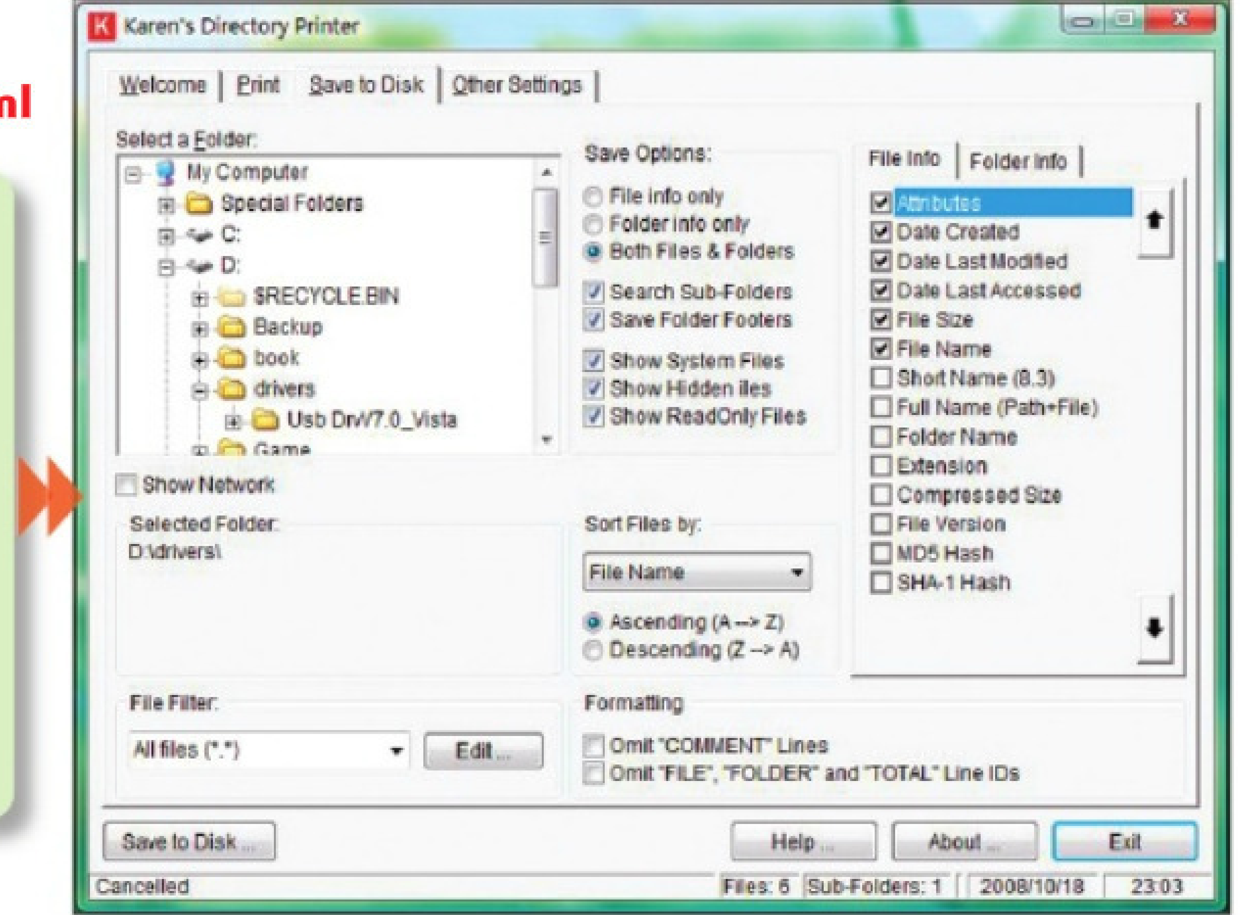
除了支持标签管理的功能以外，当你鼠标移动到文件夹上时会在右下角出现一个小箭头，单击它就可像单击开始菜单一样以菜单方式浏览或打开文件夹里的内容，单击任意一级菜单中的内容可打开相应的文件或文件夹，如把鼠标放在菜单中显示的文本类的文件上还可显示预览。

有趣的是，身为浏览器插件的“QTTabBar”同时也支持安装插件来增强其功能，对应的插件可以在http://qttabbar.wikidot.com下载。

3.目录清单一键完成——Directory Printer 5.30

下载地址：http://www.skycn.com/soft/3013.html

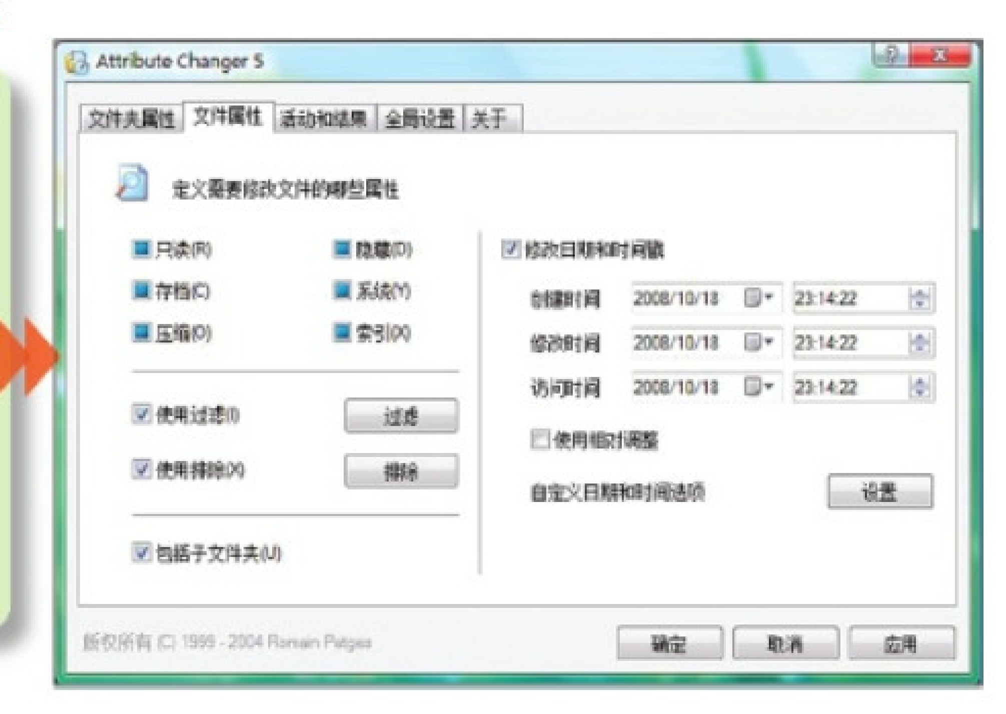
如果你的电脑文件繁多，目录结构复杂，那么你需要制作一份文件的目录文件清单的话难度就很大了。“Directory Printer”可以打印文件夹中的文件清单或把清单保存为文本文件的一个小插件。当你需要的时候，可在要保存清单的文件夹上单击鼠标右键选择“Print with DirPrn”，这时可在弹出的对话框中选择清单中包含的属性和项目、排序方式等，还可利用“Edit File Filters”对需要打印的文件类型进行筛选。有了“Print with DirPrn”，下次制作清单列表对你就是“小菜一碟”了。



 栏目编辑·星尘·stardust@popsoft.com.cn

4.我有我“属性”——Attribute Changer 5.23

下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/24920.htm

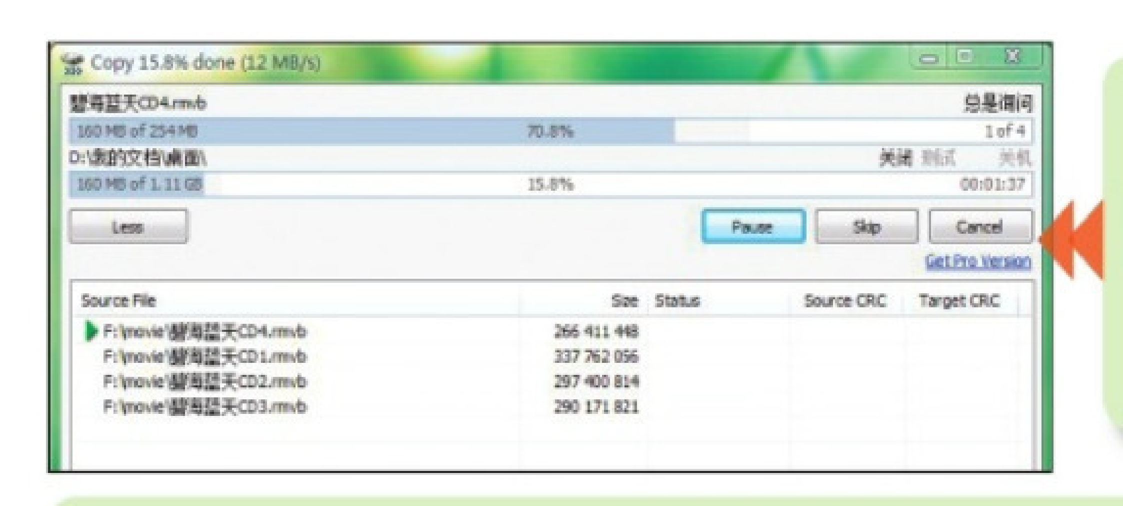


在电脑被病毒肆虐后，可能很多文件和文件夹的属性都被改得面目全非（例如被强制设为隐藏和只读属性），如果涉及的文件过多对你来说无疑是一场灾难，而当你要修改一个文件的日期属性可能会令你束手无策了。“Attribute Changer”是一款用于Windows资源管理器的插件，能清除或改变文件的属性（比如系统、隐藏、只读等）。当你需要改动文件属性时可在要修改属性的文件夹上单击右键，选择“更改属性”，这样就会激活主程序，然后设置过滤条件和要修改的属性即可。

5.让复制“飞”起来——TeraCopy v2.0 Beta 4

下载地址：http://www.crsky.com/soft/10221.html

一直以来，Windows复制、移动功能都遭到诟病。可从Win98到现在的Vista，Windows经过几代的发展，复制文件上仍然被用户抱怨不止。特别是Vista，尽管已在这方面做了很多改进，但目前产生的Bug和性能问题仍然不断出现。面对这样的现实，除了等待微软做出令人满意的改进，还可借助“TeraCopy”这款插件来增强复制文件的功能。与Vista系统本身的复制相比，“TeraCopy”不但增强了许多功能，同时还通过智能缓冲技术来提升复制/移动大文件时的速度。



插件安装好以后几乎不需要进行任何设置，它将自动替代系统的复制功能。当你选择文件复制、粘贴后，插件会自动启动复制窗口。在复制过程中，可暂停传输，支持断点续传功能，复制/移动文件时若出错，可点击“Skip”忽略错误并继续剩余任务，最后再列出所有错误，供你一并处理。



“TeraCopy”另一个实用的功能就是当你要复制的文件不在同一个路径时，可以方便地在被加入列表中进行复制操作。只要在要复制的文件上分别单击右键，选择“TeraCopy”→“添加”，全部选好后单击“Copy To”按钮就会让列表中的文件一起复制了。

软件	测试项目	拷贝时间（s）	拷贝速度（M/s）
Vista自身	单个文件	113.2	21.62
	多文件	207.1	18.01
TeraCopy	单个文件	106.2	23.04
	多文件	172.8	21.57

为了看看“TeraCopy”到底比系统拷贝速度快了多少，我们进行了简单的测试，包括2.39G的单个文件和总大小为3.64GB的18个文件，测试结果如表。

从测试中可以看到，Vista SP1的拷贝速度较之从前已经快了不少，就单文件的拷贝速度“TeraCopy”并没有很大优势，而在多文件的情况下，“TeraCopy”优势相对明显。

IE插件

很多用户都选择使用IE内核的第三方浏览器，一方面IE内核对网页的兼容性好，另一方面第三方浏览器的布局、功能、设置等都更简单方便。其实IE配上合适的插件之后，完全能达到同样效果。

1.让IE插上翅膀——IE7Pro 2.4

下载地址：http://www.ie7pro.com/download.php

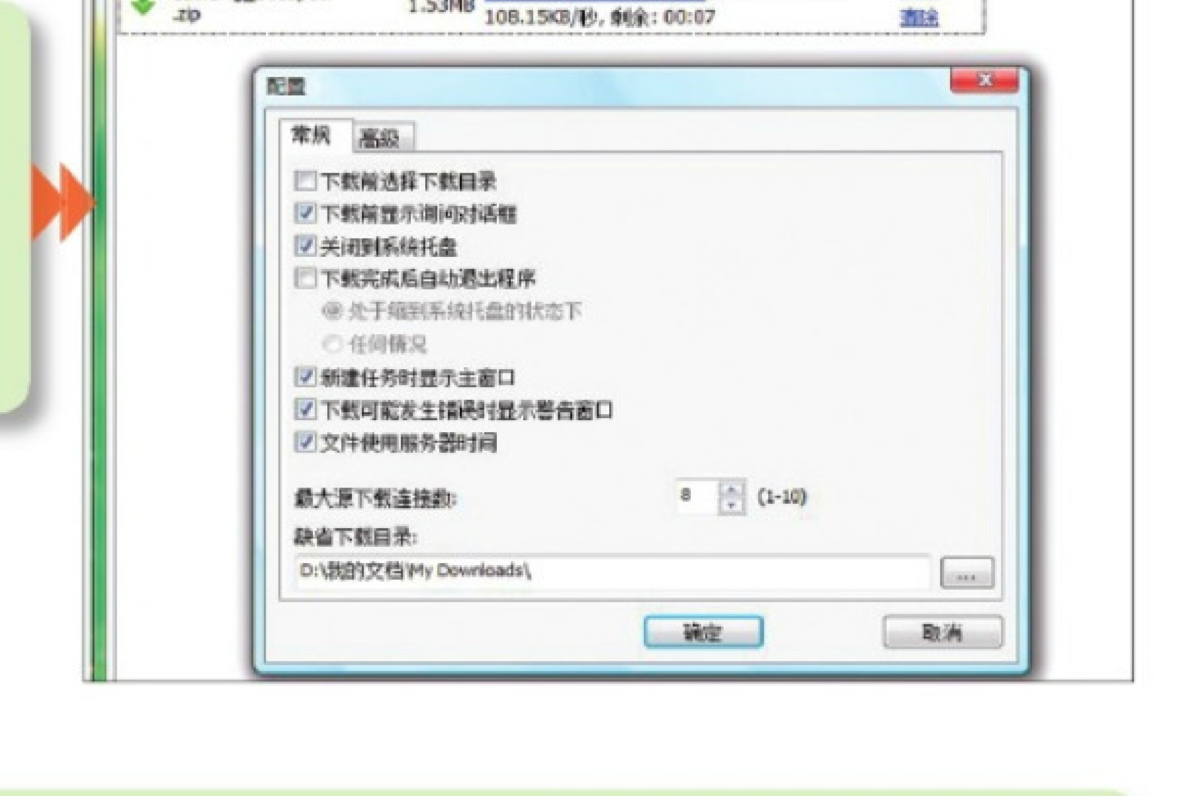
尽管遨游是IE内核，但有很多朋友似乎更钟情于遨游的功能和人性化而不满IE的设计，更有甚者直接抛弃IE而用Firefox或Opera。目前IE最高的正式版版本为IE7，但很多功能一直被人们诟病，因此出现了许多IE内核的外壳浏览器并且备受欢迎。不过或许如果你安装了“IE7Pro”这款插件会抛弃原来的想法，甚至可能放弃以IE为内核的外壳浏览器，因为毕竟Windows的“原配”更容易被接受些。“IE7Pro”是一款IE浏览器的增强插件，安装好插件以后会在浏览器的右下角状态栏上显示“IE7Pro”的快捷图标，单击右键就可以选择相应的功能。

IE从7.0开始支持Tab页浏览，但由于易用性奇差，批评从未停止过。安装“IE7Pro”后可以很大程度上提高Tab的易用性。你可以双击关闭Tab，恢复Tab网页的历史（例如撤销关闭的页面）。



IE一直都有崩溃的“习惯”，直到现在这个问题还没有完全解决。由此产生的问题是，如果我们正在浏览的网页由于崩溃而关闭，那么常常难以记下这个网页的位置。“IE7Pro”支持崩溃后恢复浏览页面，以后就再也不用为此担心啦。

下载也是IE浏览器让人头疼的地方，这么多年过去了，自带的下载功能竟然还是不支持断点续传和多线程。“IE7Pro”让这成为历史，其增强的下载功能完全可满足需要。但下载功能不是默认启动的，要在准备下载的链接上单击右键，选择“使用IE7Pro下载”，然后就开始下载了。





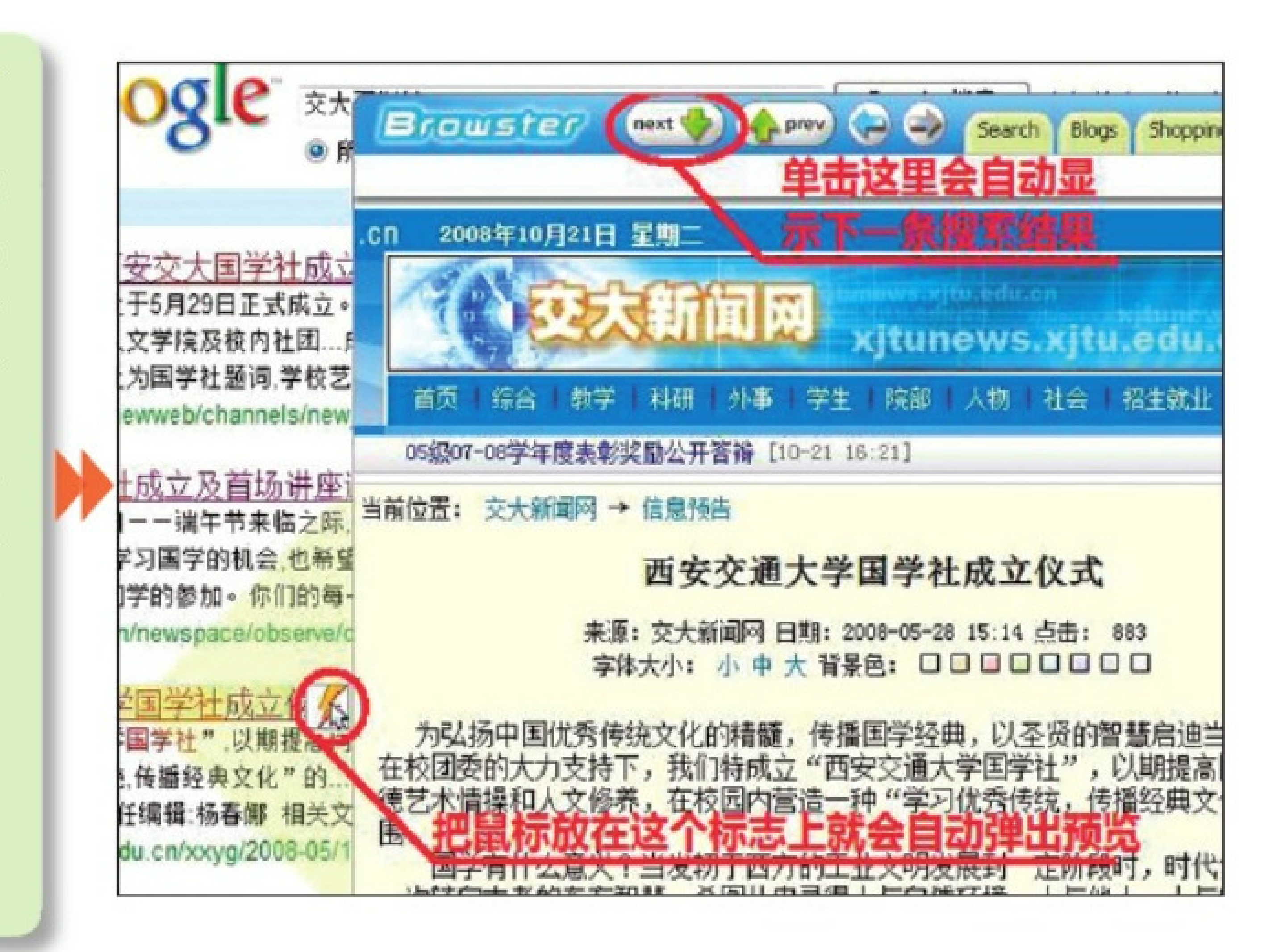
值得一提的是，“IE7Pro”的对用户脚本和用户插件的支持大大扩展了这款插件本身的功能，为访问互联网提供了更好的体验。插件功能包罗万象，例如直接查看网站的Alexa排名、Pagerank，下载Youtube等视频，查看全球天气预报等。

2.体验美好的搜索——Browster 2.0.2

下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/40921.htm

搜索是互联网非常重要的一项应用，但面对搜索引擎搜索出来浩如烟海的搜索结果，我们只好硬着头皮打开一条结果，再关上，再打开另一条，再关上……如此往复直到我们找到需要的结果。一个名为“Browster”的插件可以很大程度上解决你的困扰。这款IE插件软件通过申请专利的“Pre-Fetching”（预取）技术提供给我们十分奇妙而又实用的功能，帮助我们大大提高搜索速度。

首先打开IE浏览器登录一个搜索引擎（如http://www.Google.com），然后输入要搜索的内容。在返回的搜索结果中，我们可看见在每项搜索结果前都有一个闪电标志的图标，它会自动在后台依次对每个搜索结果进行预取。当预取完毕后，图标就完全变成彩色。若某个搜索结果出现无法打开等情况会有不同的图标显示，这样就可避免你点击而浪费时间。查看某个搜索结果的预取页面，只要将鼠标移到闪电标志上就可以了，Browster会以新窗口形式显示在原始搜索页面的上方，要关闭这个窗口只要把鼠标移回主搜索网页即可。我们可以通过其中的“Next”和“Previous”按钮控制连接页面内容的显示，可预览下一页或上一页的搜索结果链接。目前该插件默认支持Google、Yahoo、EBay、MSN、AOL等网站的预取。



3.键盘记录木马克星——KeyScrambler Personal 2.2.1

下载地址：http://www.skycn.com/soft/38277.html

相信大家对盗号的木马一直头疼不已，其中很大一部分盗取密码的是键盘记录型的木马，其原理就是监视用户的击键动作来盗取各种账号密码。通常大家会采取安装防火墙的方法来阻止木马，但由于杀毒软件的原理限制，总会有漏网之鱼。因此，从根本上杜绝木马对键盘的监视才是最好的方法。“KeyScrambler Personal”是一款专门用于网络浏览器的防止用户名和密码被键盘记录器窃取的插件。该插件工作在键盘驱动级别，当你在网页上输入密码时加密你的按键响应，使后台工作的键盘记录器无法捕捉到真正的击键信息，从而达到保护账号密码的目的。安装以后它就在后台运行，不需要任何设置就可在后台无声无息地进行保护，也不需要了解任何相关知识就可把木马甚至是未知的盗号软件拦住。其最新的专业版已可应用于Google的Chrome浏览器，可谓是与时俱进。

4.把网页木马堵在门外——Sandboxie Control 3.30

下载地址：http://www.skycn.com/soft/30141.html

奇虎公司在不久前发布了一款“360安全浏览器”，其最大的特色就是内置“沙箱”功能。但目前这款浏览器功能还不完善，也没有保留IE的操作习惯，让用户难以取舍。其实“沙箱”技术很早就被广泛应用于杀毒软件中了，在浏览器上的应用还比较少。“Sandboxie Control”是一款可用于IE的“沙箱”软件。它允许你在沙盘环境中运行浏览器程序，运行中所产生的任何变化都可自动恢复。这些变化既包括上网的历史记录，也包括收藏夹、主页、注册表的设置，因此，使用它可有效防止网页木马入侵系统。

程序安装好以后在右下角的托盘中单击右键，依次选择“DefaultBox”→“运行网页浏览器”，这样就会启动一个浏览器窗口了。在从“Sandboxie Control”启动的浏览器中对系统的任何修改都将在关闭进程后恢复为原来状态，从此，你就再也不用怕网页木马和恶意插件的骚扰了！



小知识：什么是沙箱?

沙箱，又叫沙盘，英文是Sandbox。电影里你看到的用沙子制作的军事地形图的模型就是沙箱，用它可以推倒重来。电脑中沙箱的概念其实也是一样，即沙箱中所产生的变化全部可以推倒恢复。因此前面提到的沙箱是一种具有传统意义上沙箱特性的软件，例如我们文中介绍的“Sandboxie Control”。当IE浏览有病毒的网页时，病毒网页会利用系统漏洞对系统文件、设置等进行更改，而“Sandboxie Control”则会把所有要被更改的系统位置创建在它内建的一个虚拟区域中，因此即使网页病毒成功运行，但只运行在虚拟的系统中，真实的系统不会有任何影响。

5.数码发烧友的好帮手——ExifShow

下载地址：http://www.itxiazai.com/soft/2004/11/27/2397.html

数码发烧友在网上看到精彩的照片一定会迫不及待想要了解拍摄者用的相机型号、曝光时间、光圈值、焦距等参数，这些参数都是保存在数码照片的EXIF信息中，通常来说需要用类似ACDSee这样专门看图的软件才能查到。但对于心急的数码发烧友来说，先下载图片再启动软件查看未免太慢了些。其实只要安装“ExifShow”这个插件就方便多了，右键点击在网页中的数码照片，然后选择“查看EXIF信息”就可在浏览器中直接看到EXIF信息。如果要想把这些资料复制下来，只要点击鼠标右键选择“复制全部”，然后粘贴到其他文档中就可进行编辑或保存了。



工具快报

最近又有人问我如果英语吃力，学习使用国外软件有什么捷径。其实，Windows平台下的绝大部分软件都具有规范性的设计，从这个角度来讲只要掌握少量应用程序界面词汇（如File、Edit、Option、Preference等），再依靠中文软件的使用经验，就可“猜解”一个正常软件的大部分功能。但对于另一类专业性质的软件，如果没有汉化版，就得有钻研帮助文档的死功夫，笔者记得当初在大学学习Flash 4时，愣是用“文曲星”等工具将整个英文教程全部看下来，此后对外语类软件再不发怵。当然，最后，你还可经常来看看本栏目……

■江苏 淮扬客

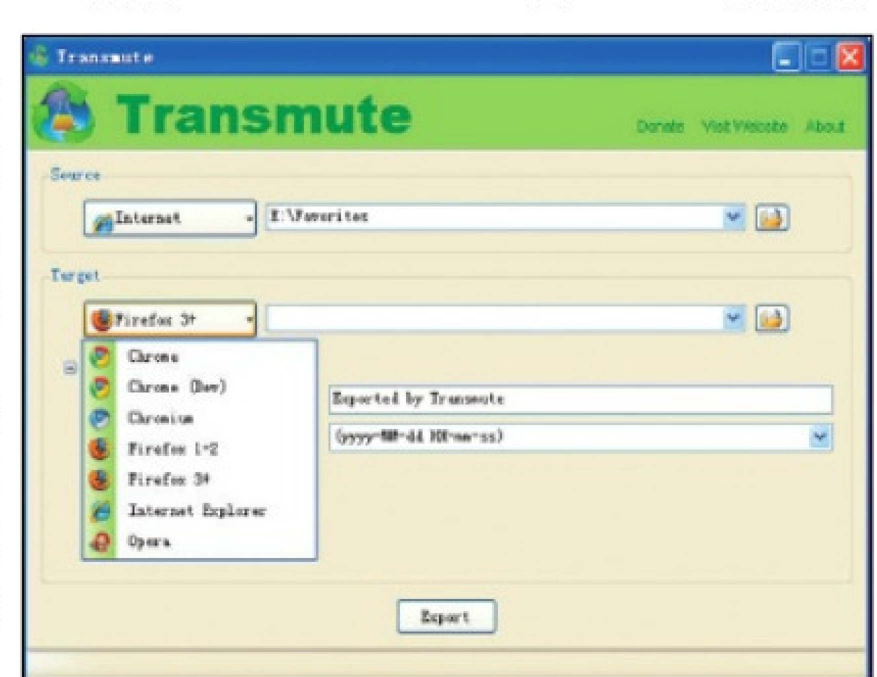
Transmute 1.02

□大小：1.40MB □授权：免费 □语言：英文

□快车代码：popsoft082301

□下载：http://www.fixdown.com/china/Network/12513.htm

现下浏览器大战正如火如荼，不过对于普通用户来讲，从一个浏览器“迁移”到另一个浏览器的最大麻烦之一，就是如何将“收藏夹”也一同迁移。如果你正在为此烦恼，不妨来用下笔者推荐的这款软件。它的功能很简单，就是将源浏览器的收藏夹格式进行转换，并且合并到目的浏览器的收藏夹之中。软件支持最新的Google Chrome（发布版、开发版与Chromium）以及Firefox（1、2及3+）、微软的Internet Explorer、Opera。只要简单选择浏览器，软件就会自动找到收藏夹的位置（如果系统中确实安装有该款浏览器），否则也可自行定位。点击软件界面左下的“Option”可展开高级选项，在此可选择目的收藏夹的合并方式，可直接导入到根目录下，也可建立任意子目录并选择添加时间戳以便管理。



IObit SmartDefrag 1.02

□大小：2.35MB □授权：免费 □语言：简体中文

□快车代码：popsoft082302

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/53741.htm

一款获得知名下载网站Download.com五星评价的磁盘整理软件。作为一款免费软件，它的功能涉及磁盘整理的方方面面。除了整理快速、界面易用之外，这款软件还支持在整理的同时进行优化，即将常被使用的文件移动到硬盘访问速度更快的地方（请使用时选择“整理”按钮之后的“整理 && 优化”）。此外，它支持后台自动整理，可在不被觉察的情况下随时保持你的硬盘远离碎片。你还可用软件设定磁盘整理的计划任务，或在软件选项中设置软件运行时的效率，以及是否对大容量文件进行整理（往往这些文件整理起来会消耗大量时间）。

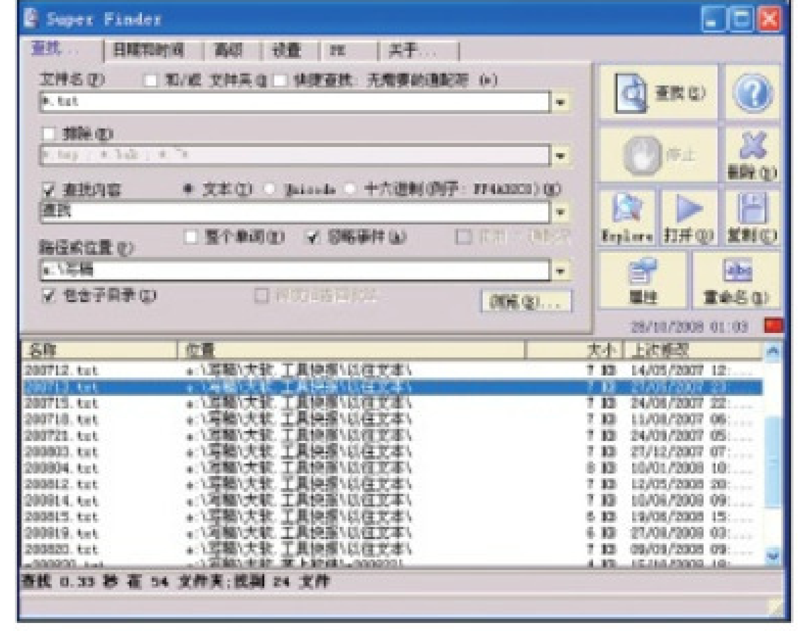
PhotoWipe 1.11

□大小：831kB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft082303

□下载：http://www.fixdown.com/china/Pic/4303.htm

一款帮你去除图片上不需要的杂点、瘢痕、皱纹甚至细栏杆等干扰物的软件。这款软件的使用方法很简单，打开图片后只需使用软件提供的几种“绘画”工具（可设定笔触的粗细），将要去除的部分小心涂黑，然后点击“Preview”就可预览效果。预览分两种模式，一种是可能会将大图缩小、擦除杂痕能力较弱的“Quick Preview（快速预览）”，另一种“High Quality（高质量）”按原图大小处理，擦除算法也更精细，但相应费时也比前者要长许多。如果对处理效果满意，即可将图片另存或直接拷贝入系统剪贴板，否则可随时返回原图片再选择擦除区域。





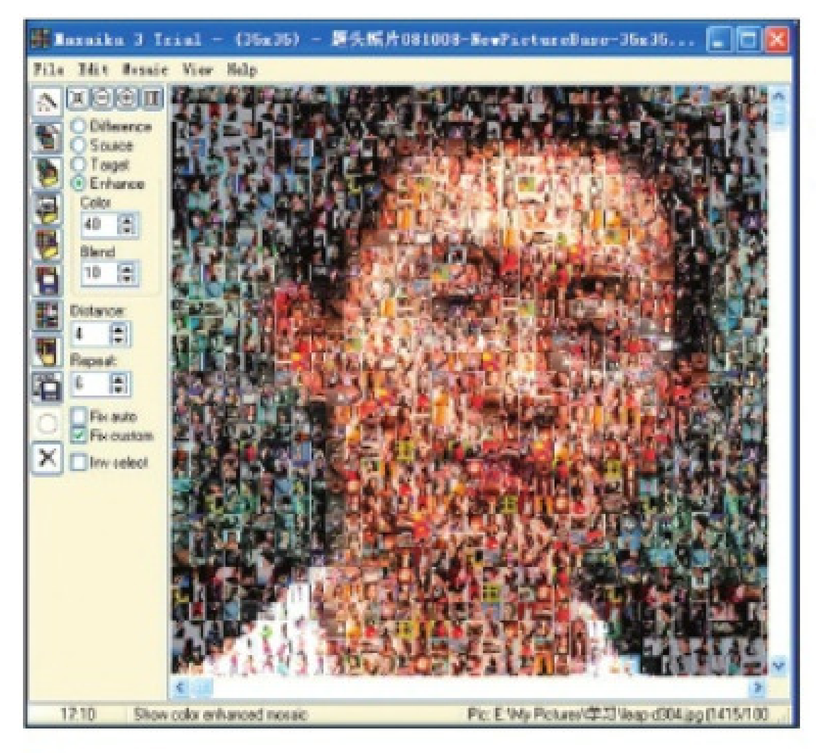
Super Finder V1.5.3.0

□大小：1.07MB □授权：免费 □语言：简体中文 □快车代码：popsoft082304

□下载：http://www.xdowns.com/soft/1/26/2006/Soft_28874.html

一款可替代Windows内置搜索的工具，当然其功能更强大。在查找文件方面，软件可用通配符（*）指定要排除的文件；查找内容除可设定普通文本外，还可指定为Unicode或十六进制格式；时间与日期支持设定创建日期、修改日期或存取日期的查找范围；还支持设计文件大小的上下限以及文件的存档、系统、只读、隐藏等属性。另外，这款软件采用多线程工作，可在设置中调节线程优先级，以提高或降低软件的查找效率，控制查找对系统其他进程的影响。这款软件还可集成到文件夹及磁盘的右键菜单，遗憾的是在笔者机器上不能正常使用，不知是个别问题还是软件Bug。最后注意软件官方版即具备简体中文语言文件，但字体较难看，建议大家使用前面所给链接中稍作修改的版本。

特别提示：关于快车代码使用方法的介绍，请参见本栏目2008年01期。



Mazaika 3.2

□大小：3.09MB □授权：共享 □语言：英文 □快车代码：popsoft082305
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/19892.htm

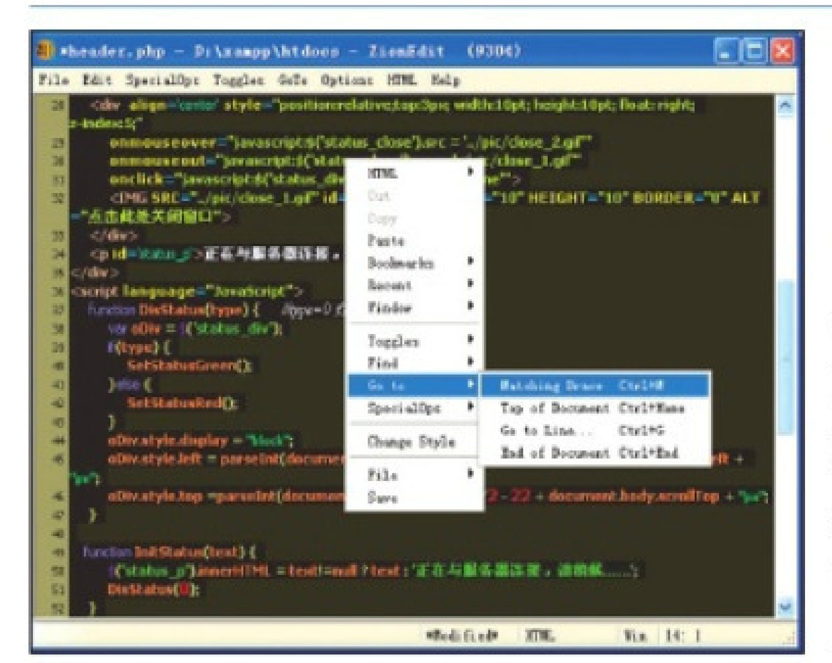
你有没有见过这样的图片：整体看起来是一副大图，然而细看却发现这张大图是由许多小方格组成，其中每个小方格都是一张独立的图片。如果你也想制作这样的马赛克（Mosaic）式图片，那么就可试用一下本款软件。使用软件的两个核心概念是“镶嵌图片库（Image tile library，即小方格）”和“源图片（Source image，即整体图）”，根据向导，可很容易地创建或选择这两样“素材”，并生成最后的成品。不过，离开向导你可更自由地进行“创作”，利用最左边一溜按钮，可方便地选择两种素材，并设置马赛克效果，手动生成最终成品。这里重点建议的是，如果你觉得生成的成品“不像”源图片，那么可将右上的“Target”改为“Enhance”，效果则会好很多。

Magic Speed 3.3

□大小：5.75MB □授权：共享 □语言：简体中文 □快车代码：popsoft082306
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/73778.htm



一款提高系统运行速度的系统清理及优化软件，不过与一般优化软件不同的是，这款软件采取向导式操作，并且在每步都给出较详细的优化说明，因此即使是初级用户也能快速上手。软件通过自动加载管理、注册表错误信息修复、清除临时文件与临时注册表值、微调Windows部分功能等5个步骤，使得系统能有效减负。在以上5个步骤之外，软件还提供了一个独特的“WinBoost”组件，如果同意它随系统启动，则可监测Windows运行，并随时提升内存的使用效率。笔者建议Windows微调与WinBoost，大家可根据自己的需要（内存富裕程度、磁盘空间紧张程度等）及实践情况，选择是否长期遵从软件的指导来优化系统。



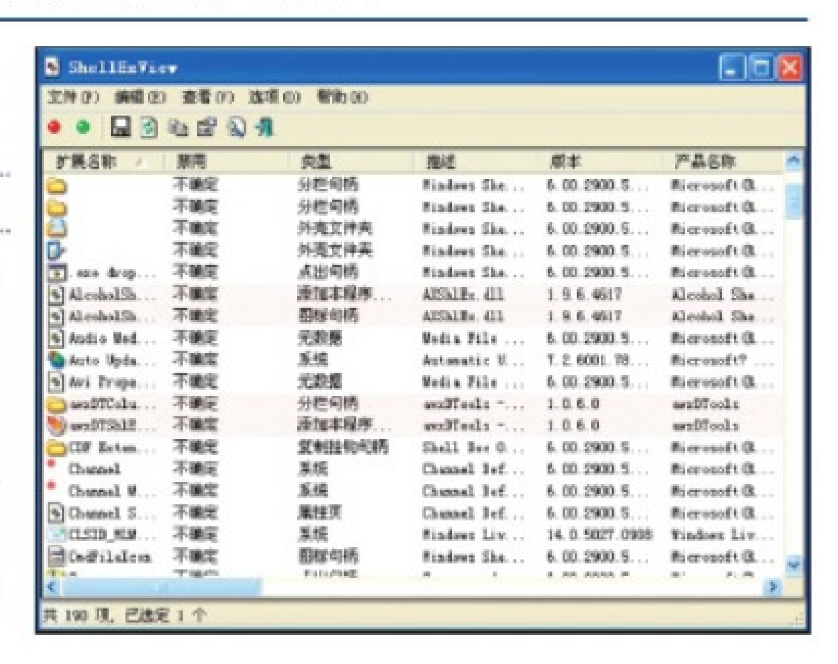
ZionEdit 2.0.16

□大小：1.02MB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft082307
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/59163.htm

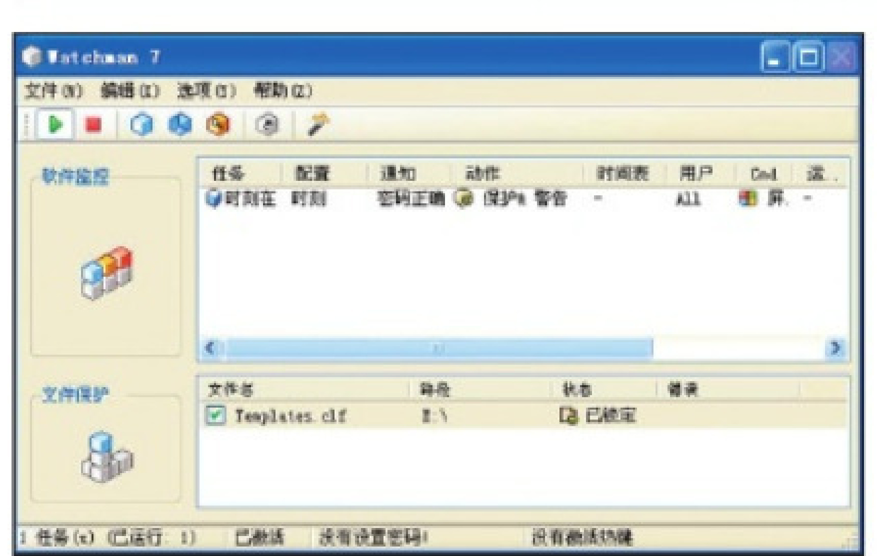
程序员们编辑纯文本程序文件的又一好选择。无论是网页编程（HTML、CSS、Javascript、ASP、PHP），还是应用程序编程（C/C++、C#、VB、Java、Python），或是做数据库开发（SQL、MySQL），甚至是编辑批处理文件，这款软件都提供了非常好的颜色标记功能，让你能迅速在代码中找到所需的文本。此外，软件还提供许多程序员乐意见到的功能，例如临时放缩字体、垂直选择文本、HTML标记自动配对、查找配对括号、语法提示与补齐、书签、代码折叠、全屏专心模式……再加上非常多的快捷键设置，使得代码编写变得更有效率。总之，相比笔者以往见到的形形色色的类似编辑器，这款软件确实在许多方面胜出，强烈推荐有需要的读者试用。

ShellExView 1.25

□大小：38kB □授权：免费 □语言：简体中文 □快车代码：popsoft082308
□下载：http://www.fixdown.com/china/System/3109.htm



外壳扩展（Shell Extension）是微软提供的一种增强系统功能的组件（COM）开发途径，例如资源管理器扩展、IE插件等，都属于此类。微软自身也利用该技术安装了不少组件，然而该途径却常被恶意软件、广告软件等利用，给用户增添不少烦恼。这款软件运行后可列出系统中安装的所有外壳扩展，并将其详细信息一一列出。最有用的是软件还可让你轻易禁用或启用每一个外壳扩展，据此你不仅可知道哪些扩展是谁提供的，还可根据需要选择是否禁用。软件还会将所有非系统的外壳扩展都以粉红色标出，以便用户分辨。



Anfibia Watchman 7.3

□大小：1.56MB □授权：共享 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft082309
□下载：http://www.fixdown.com/china/Safe/12521.htm

监视、锁定或控制系统中任意文件或应用程序的访问。对于文件，可指定锁定或只读保护，也可在需要的时候随时开放权限。对于应用程序（EXE文件），则可采取密码、警告、保护，或仅仅只是在其被访问时进行记录（实际就是监视其被使用的情况）。访问控制通过一个个的任务设置，对于应用程序的访问可直接使用向导建立。所有访问控制都必须在Watchman本身运行的情况下进行，不过对于后者，可设置它呼出时输入密码，甚至还可将其在系统托盘处的小图标也隐藏，但这之前必须设定一个呼出快捷键（否则你也找不到它了），可通过菜单“选项→设置”完成这些设置。

中国共享软件

■晶合实验室 MP2008

足不出户游故宫——虚拟紫禁城

□版本：无 □大小：204MB □授权：免费软件
□作者："超越时空的紫禁城"团队 □平台：WinXP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.virtualforbiddencity.org
□下载注册：http://www.virtualforbiddencity.org
□快车代码：popsoft082311

说明：由故宫博物馆和IBM合作，历经3年、耗资约300万美元设计出的3D网络虚拟紫禁城。该软件从外部感观来看，很像一款网络游戏，而参观也采取虚拟角色的方式进行——你可选择身着清代服饰的公主、将军或太监等9种身份之一"漫游"虚拟紫禁城。在参观过程中，你既可随意游览，点击知名建筑物阅读相关的文字信息甚至额外的图片信息，也可在导游的带领下逐景点参观，或者还可参与到一些知识性或背景性的活动当中，例如斗蟋蟀、射箭等。在游览时，可通过地图来了解当前位置，或借助其寻找有兴趣的景点。如果你事先进行了注册，而不是以Guest身份进入虚拟系统，还可随时保存自己喜爱的照片、地点或其他个人参观信息，以便之后进行回顾，或与好友分享。


看上去这就像一款武侠网游，但故事发生在故宫中

点评：如果把这款软件当作一款"网络游戏"来评价，其画面和操作感都只能算一般，这应当是该虚拟系统最大的硬伤（虽然是知识普及，为何不能做得更精细一些？）。但很多人都知道，像北京这种古都性质的游览，都是"三分看七分听"，了解人文景观的背景文化才是最有趣的，从这个角度来看，软件的现实还原性及知识信息的丰富度都有不错表现。此外，这毕竟给中国文化的展示提供了一种可能的途径探索，值得鼓励。不过笔者测试时，偶有发现服务不可用的情况，但愿以后官方能提供更稳定的服务。

穿越局域网——飞秋（FeiQ）

□版本：2.4 □大小：1.48MB □授权：免费软件
□作者：卢本陶 □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.feiq18.com
□下载注册：http://www.skycn.com/soft/42794.html
□快车代码：popsoft082312

说明：目前在一些高校中悄悄流行起来的一款局域网即时通讯软件。在设计上它借鉴了知名的"飞鸽传书（IPMSG）"软件，并且完全兼容于IPMSG协议，不过在功能上，它已经大幅超出前辈。软件的群组功能完善，在局域网中使用时无需服务器就可建立群聊天室；具备组权限功能，可针对组设置不同操作，例如对某组成员隐身等；至于普通的群发消息及分组群发任务，当然也可轻松胜任。在聊天方面，软件支持语音聊天，可定义表情，支持截屏及GIF动画，此外还实现了类似MSN的"手写"功能，用户可绘图传意。软件的共享文件功能尤为出色，设定共享文件的同时，还可限制传送文件的速度，在传输过程中，双方都可查看传输的进度与速度。另外，这款软件还支持远程沟通，可利用其轻松实现远程维护、远程展示及共享桌面等功能。最后，软件还提供特有的日程安排与提醒功能，让用户沟通、生活两不误。


简单的主窗口与复杂的设置窗口

点评：这款局域网IM软件的功能覆盖很是全面，部分功能更可用"强大"来形容。如果你的机器也是在局域网内（特别是在学校这种局域网），并且经常有分享资源的需求，那么不妨和你的同学或同事一起装上试试。

图片减肥大法——数码照片压缩大师

□版本：1.0 □大小：1.10MB □授权：免费软件
□作者：jell □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.jelllove.com
□下载注册：http://www.skycn.net/soft/49388.html
□快车代码：popsoft082313

说明：这款软件要解决的问题很简单，就是"硬盘装不下照片怎么办"。随着数码相机的普及，很多人的硬盘都开始被一堆数码照片充斥，由于现在相机的有效像素越来越高，照片的体积当然也就越来越大。但除了一些较珍贵的相片，大部分照片都像"鸡肋"一样占用着磁盘空间。这款软件的解决之道，就是在尽量不影响图片质量（目前仅支持JPG/JPEG格式）的前提下，将其转换为体积更小的文件。软件采用向导式操作，简单点几下鼠标即可完成批量转换，速度也非常快，少量相片的处理基本无需等待。


简单的界面与功能却可解决不少人的大问题

点评：接触过不少该类的"压缩"软件，而这款软件居然没有设置"质量"参数，本以为不值一用。没想到在试用后，发现转换前后，体积虽有超过50%的缩水，但图片质量却下降得非常少。只有在一些非常小的细节（特别是类似于"万绿丛中一点红"这种情况）上能看出区别来。如果你所面对的只是一堆"鸡肋"照片，那么用一用，也许几个GB的空间就被节省出来了。

QQ文件夹也减肥——QQ2008版垃圾文件清除工具（QQClear）

□版本：1.0.0.22 □大小：559kB □授权：免费软件 □作者：缤纷翼彩
□平台：WinNT/WinXP/Vista □注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：无
□下载注册：http://www.xdowns.com/soft/softdown.asp?softid=47361
□快车代码：popsoft082314

说明：不知你有没感觉到QQ的安装文件夹体积越来越膨胀？听不少人说备份QQ文件夹，都能超过一个GB。那么里面除了聊天记录之外，还会有那些内容呢？缓存、广告、截图临时文件、QQ空间升级临时文件、接收到的表情、QQ订阅背景、炫铃缓存文件……好吧，这些都是笔者从这款QQClear软件中了解到的，而上述内容，如果完全删除，也不会对QQ使用造成任何问题。因此，将它们清除掉吧！你只要在软件上轻轻一点，就会发现硬盘又增加了不少可用空间。

点评：即使像笔者这种一周用不了一两回QQ的用户，最后发现这款软件也删除了近百兆垃圾文件，从网上的反馈信息来看，清除近1GB垃圾文件的用户也是存在的。因此如果你是QQ的长年用户，相信一定能用这款软件"回收"可观的磁盘空间。最后注意，这款软件只能用于QQ2008版，QQ2009及TM版均无效。


轻轻一点，百十兆空间即可收回

骗你没商量

——手机短信骗术全面剖析及防范攻略

■晶合实验室 壹分



前言

你遇到过骗子吗？

我的一位朋友对这个问题不屑一顾，“这年头谁遇不到几个骗子啊，这不，我刚收到一条骗子短信。”他掏出手机给我看，最新一条短信的内容是：“尊敬的银联卡客户：你好！您于10月29日在X市XX百货商场购物5819元，将在您的账户上扣除。如有疑问请咨询0XX5-8399523。”

“收件箱里还有几条，都是今天早上收到的，每天都会收到几条，烦死了。”我粗略浏览了一下朋友的短信收件箱，发现里面果然还有几条通知中奖的，金额从5万到20万不等。实际上我也常常收到这样的短信，通常都是冷笑一声随手删除，偶尔看到荒唐可笑的还当作笑话给编辑部里的同事“朗诵”一番。我从来不认为这样的短信能骗到人，直到有天编辑部的Phair MM遭遇了一次“技术含量”颇高的短信诈骗事件……



骗子们为了金钱，在内容上无所不用其极



小编奇遇记——丢了手机来了骗子

Phair MM平日里娴静温婉，说起话来轻声慢语，自打进入编辑部以来从未和人红过脸，大家都夸她脾性温顺，为人热情。但某日上午她却在打电话时发起火来，同事们都感到非常惊讶。身为妇联主任兼知心大哥的冰河同志第一个前往慰问，原来前些天在回家途中Phair MM的手机被人扒走，待到发觉时窃贼已杳无踪影。借用朋友的手机拨打自己失窃的手机，对方接听后默不作声，并迅速挂断，随后再打对方都拒绝接听。



影视作品揭露了扒手们的伎俩

当Phair去购买新手机和SIM卡时，一直在家中等她吃饭的母亲打通了失窃的手机，接电话的陌生人声称Phair生病住院，急需用钱，要求Phair的母亲汇款到指定的银行账号上，随后挂断了电话。这个消息让Phair的母亲坐立不安，想去汇款又觉得不妥，因为对方没有告知医院地址，也没有自报身份，有些反常，但如果坐视不理，又放心不下。正在焦急时恰好Phair用新手机打来电话，拆穿了这个卑鄙的骗局。



停机也没用——小偷也有高科技?

发送时间	通信类型
10月01日10:16:09	普通短信
10月01日10:18:25	普通短信
10月01日10:19:11	普通短信
10月01日10:20:32	普通短信
10月01日11:10:08	彩信
10月01日11:14:52	彩信
10月01日11:30:57	彩信
10月01日13:25:21	彩信
10月01日13:32:25	普通短信
10月01日13:46:26	普通短信
10月01日15:18:42	普通短信
10月01日15:36:09	普通短信
10月01日15:38:19	彩信
10月01日15:50:08	普通短信
10月01日18:37:02	彩信
10月01日22:55:47	梦网短信
10月01日23:03:46	梦网短信
10月01日23:04:20	梦网短信
10月01日23:14:30	梦网短信
10月01日23:35:07	梦网短信
10月01日23:42:37	梦网短信
10月01日23:55:51	普通短信
10月02日10:38:44	普通短信
10月02日10:43:12	普通短信
10月02日10:48:50	普通短信
10月02日10:51:32	普通短信
10月02日10:56:53	普通短信
10月02日19:55:55	梦网短信

骗子使用Phair的手机号码发送大量短信



动感地带采用不记名销售

气愤之余，Phair拨打中国移动的客服电话，凭号码初始密码办理了停机业务。由于窃贼通常会将手机中的SIM卡丢弃，而且Phair使用的是中国移动的动感地带卡，对于窃贼来说这种SIM卡在停机之后更无价值，因此Phair以为这件事就到此为止了，没想到随后发生了离奇的事情。

三天之后，Phair的部分家人和朋友收到已停机号码发来的短信，有的内容是谎称Phair遇到交通意外，在医院抢救，急需用钱云云；有的则是以Phair的名义声称自己经济拮据，需要亲友资助一定数量的现金以渡过难关。Phair得知后立刻通知自己的亲友不要上当，同时进入中国移动官方网站查询业务记录，发现对方果然在继续使用已停机的号码，并利用失窃手机中的电话本和移动QQ联系Phair的亲朋好友，企图诈骗钱财。明明已停机的号码怎么还能继续使用呢？难不成现在的小偷已掌握了高层次的破解技术，能绕开运营商的停机操作？

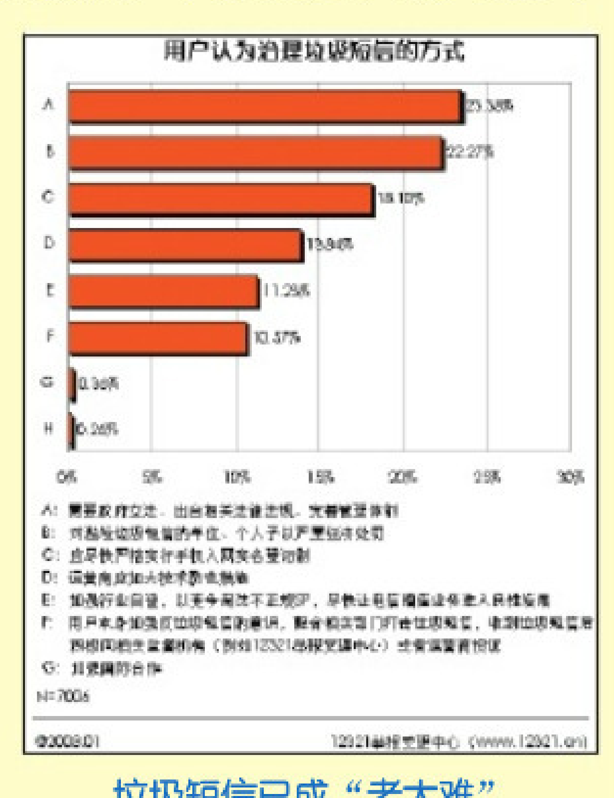


骗子们最喜欢利用人们的亲情

什么是SIM卡初始密码？

SIM卡密码分为PIN码、PIN2码、PUK码和PUK2码共四种，从功能上说，PIN和PUK、PIN2和PUK2相互对应。其中PIN码为SIM卡的个人识别密码，就是常说的初始密码，默认初始值为1234或0000，用户可自行更改。用户启用开机PIN码之后，那么每次开机后就要输入4位数PIN码，PIN码是可以修改的，用来保护自己的SIM卡不被他人使用。如果输入三次PIN码错误，手机便会自动锁卡，并提示输入PUK码解锁。PUK码由8位数字组成，是用户无法自行更改的密码。

需要注意的是，当手机PIN码被锁后，用户只有10次输入PUK码的机会，如果10次都输错，SIM卡将会被永久锁死，再也无法使用。部分SIM卡的PUK码是用户在购卡时随卡附带的，如中国移动的神州行等。如果购卡时没有PUK码，用户可通过服务热线向运营商索取。PIN2码与PUK2码也有类似的功能对应关系，由于它们的作用与用户的日常应用并无直接关联，因此一般情况下运营商不会向用户提供PIN2和PUK2码，需要的用户可向运营商索取。



垃圾短信已成“老大难”



开机容易停机难——中国移动的漏洞？

带着一肚子疑惑，Phair再次致电中国移动的客服热线，得到的答复却令她大为惊讶。中国移动的客服人员表示，动感地带SIM卡是无记名号码，任何人只要能带着SIM卡实物到营业厅去，并提供自己的身份证，就可办理开机业务——这意味着按照中国移动的规定，Phair没有任何方法阻止对方使用自己过去的号码进行诈骗。Phair只得拨打这个“死而复活”的号码，接通后强忍怒火，告诉对方她已经将手机失窃的事情通告了亲戚朋友，要求对方不要再骚扰大家，但对方立即将电话挂断。



神州行和动感地带都是无记名销售

面对这样的情况，Phair立即决定报警，希望通过警方能阻止对方的诈骗行动，并将骗子绳之以法。警方接到报警后表示，既然骗子是拿身份证办理开机业务的，那么当时营业厅的相关记录对破案非常有利。然而中国移动的客服人员表示，虽然在办理业务时要求提供身份证件，但营业厅却不会对相关信息进行记录和存档，因此根本无从查证是什么人办理的开机业务。回想当初办理停机时需要初始密码才行，Phair更觉得委屈，凭什么机主办理停机的号码可以如此轻易地被恢复？



运营商的有些规定和做法令消费者不解

从法律角度来讲，中国移动作为一个企业，根本不具备审查公民身份证的资格。从实际操作来说，中国移动营业厅的营业人员也不具备鉴别身份证真伪的条件和能力。换句话说，即便中国移动要求记录相关的证件信息，也很容易被骗子用伪造的证件蒙混过关。因此所谓要求出示身份证的规定形同虚设，完全是脱裤子放屁——多此一举，只有依靠初始密码或SIM卡的购买凭证才是保障用户利益的有效手段。而中国移动在开机与停机业务上的不对等操作规定，让骗子有机可乘，也使中国移动难免只考虑自身收益而忽视用户利益的嫌疑。

不过许多用户对手机的初始密码作用并不了解，一般也不会为手机中的电话本和通话记录设置密码，这就给骗子行骗留下了“后门”。通常运营商为方便用户操作，默认的初始密码设置极为简单，比如0000或1234。根据运营商的要求，用户在购买SIM卡应该首先修改初始密码，但这一要求往往被SIM卡销售商和用户所忽视。所以即便运营商要求在开机时提供初始密码，骗子也往往能撞大运般蒙对密码。

欺骗性极强的身份盗窃

Phair的遭遇是典型的“身份盗窃”，虽然表面上看起来这是由于手机失窃而引发的一系列诈骗案，而实际上这些诈骗行为的前提条件是骗子必须冒充Phair的身份。根据1998年美国联邦消费委员会提出的概念，身份盗窃是指“未经合法授权使用他人的身份信息”。身份信息可以是单一代码或一连串数据，如姓名、电子邮件地址、用户密码、信用卡号等，身份信息还可以是程序，例如使用的加密钥匙。

在Phair的事例里，身份信息就是她的SIM卡和手机号码，骗子获得她的SIM卡，就控制了她的手机号码，进而可以冒充她。身份盗窃的特点是欺骗性极强，受害人往往难以察觉，对于骗子而言这意味着高成功率和“安全性”，因此近年来身份盗窃案件的数量骤增，所用的手段也是五花八门。



入网许可证号码——手机定位的重要依据

虽然缺乏直接有效的线索，但根据中国移动提供的信息，骗子仍在使用丢失的手机和SIM卡，最近一次通话记录显示其位于黑龙江省境内，因此警方决定采用技术手段对骗子进行追踪定位。这种追踪定位技术和在影视作品中看到的情形类似，只要手机处于开机状态，就可通过特殊的设备锁定其位置。这项技术不仅能确定骗子的所在位置，还可强制手机自动关闭通讯功能，且骗子无法恢复。眼看一出高科技的追捕好戏就要上演了，编辑部里的同事一面替Phair感到高兴，一面也颇有些期待。

手机定位技术的原理



我们日常使用的手机又被称作“蜂窝电话”，原因是手机的无线通信网络是由许多如同蜂窝一样组合在一起的小区构成的，蜂窝中的每个小区都有自己的识别号，而每台手机也都有自己唯一的编号——如同计算机中网卡的MAC地址——串码（IMEI，国际通讯设备唯一识别码）。通过查询串码和其对应的小区识别号，就能确定手机所在的位置。目前国内的手机小区定位技术尚在完善之中，GSM网络的市区定位精度大致在200米左右。CDMA 1X网络由于采用先进的GPSONE定位技术，其最高定位精度在室外环境下可达5米，一般情况下也能达到50米以内。



手机定位系统原理示意图



手机串号非常重要

警方表示定位追踪和强制关闭手机都需要提供手机的串码，虽然Phair的手机已失窃，但按照国家相关规定，国内销售的行货手机的内部串码、贴在手机电池仓内的入网许可证编码和外包装上的编码完全相同，只要找到外包装就可获得串码。然而令人遗憾的是，Phair的手机购买较早，其外包装早已不知去向。由于串码和入网许可证编码在日常应用中没有直接作用，因此也没有特意将其记录下来，警方不得不放弃定位追踪的计划。最终在警方的介入下，中国移动封停了失窃的手机号码，使骗子无法继续利用Phair的手机号码诈骗，但由于缺少有力的线索，案件的侦破工作暂时受阻，在获得新的线索之前无法进行下一步行动。



如何查询手机的串码？

除了通过入网许可证和外包装查询手机的串码外，用户可以直接在手机中输入“*#06#”，手机会自动显示内部存储的串码。由于串码的唯一性，串码、入网许可证编码、外包装编码是否“三码合一”（指三个编码完全相同）曾经是区分手机行货和水货的手段之一。不过近年来出现了可以更改串码的技术，因此用户不能单纯依靠“三码合一”来鉴别水货了。

三码合一曾经是鉴别水货的主要手段



Phair的经验谈

我遇到的情况与常见的短信欺诈略有不同，由于骗子持有我的手机和SIM卡，因此通过其中存储的电话本、通话及短信记录获得明确的诈骗目标，诈骗的成功率和危害性成倍增加。一旦骗子得手，受害人不仅将面对经济损失，还可能造成其他恶劣影响。骗子最终没有得逞是因为我在第一时间通知了自己的亲朋好友，并办理了停机手续。在骗子企图继续行骗时，又通过警方的介入阻止了事态扩大和恶化的可能性。

由此我们可以总结出，用户应该尽早修改SIM初始密码，尤其是使用神州行等不记名SIM卡的用户。同时还要妥善记录下手机的串码，以备不时之需。当手机丢失时，一定要有足够的重视，迅速通知家人并办理停机手续，如果有欺诈的情况发生，还应当立刻报警，这样才能有效遏制骗子的诈骗活动。

动感地带和神州行一类的不记名SIM卡，虽然在销售和使用中很方便，但在其他方面却存在很多问题。按照现行的规章制度，任何人只要携带SIM卡和自己的身份证原件就可以办理各种手续，因此一旦SIM丢失，就可能衍生出意想不到的问题，比如我这次遇到的身份盗窃，即便办理了停机手续，对方仍然可以堂而皇之地开机使用。那么如何应对这种情况呢？我的建议是除了报警之外，还应当去营业厅补办实名制手续。当我通过补办实名制手续之后，骗子就无法再拿着SIM卡和他自己的身份证去营业厅办理任何手续了。



需要强调的是，这里说的“补办”是说买卡之后就要尽快去办理实名制手续，而不是像我这样去亡羊补牢。因为实名制手续的办理制度与开机、停机是一样的——只要能提供SIM卡和身份证，就可以办理。假如这个骗子先我一步去营业厅办理了实名制手续，那么这张SIM卡就真的变成了他的，我无法去营业厅办理停机或注销等业务，这种后果是非常可怕的。

因此我郑重地奉劝各位使用动感地带或神州行等不记名SIM卡的读者朋友，尽快去当地的营业厅办理实名制手续，未雨绸缪总要强过亡羊补牢，不是吗？



无奇不有——常见欺诈短信一览

欺诈短信所利用的往往是亲情、业务、好奇心、贪小便宜等“人之常情”，虽然其内容往往幼稚可笑荒诞不经，但本着“广泛撒网，重点打捞”的精神，群发成百上千条短信，总能网到不少受害人。



1. 利用父母对孩子的关切

“爸妈，我和异性开房现被扣在派出所，请速汇3000保释金到这个民警的建行账号62270029202801XXXX5，户名刘X，有问题我出来后详谈。”

“爸妈，我出事了警察在抓我，现在外身无分文，请速存7000元到我朋友邮政户上6052107132001XXXX1黄X家。为安全千万不要联系我。”

“爸妈！我被骗进了黑传销中，现急于脱身，请速汇3000到农行62284813803543XXXX8黄X利卡上，为了我的安全请不要打电话。”

类似这种张口就叫爸妈的欺诈短信最近越来越多，或许你会觉得莫名其妙，其实换个角度想一下，就能发现其中的狠毒之处。现在很多家庭的孩子都在异地上学或工作，由于不在身边，难免对孩子的近况不够了解，父母在收到此类短信时往往方寸大乱，从而被骗子钻了空子。利用这一点的骗子还会根据不同的时间修改短信内容，以求增强欺骗性，例如在今年9月初学校开学之际，笔者就曾收到这样一条短信：“爸妈，我的钱包和东西都丢了，学校不给报名，请速汇10 000元到同学卡上，农行62284801201920XXXX0陈X熙，急用，快！”要预防此类欺诈，需要做子女的多与父母联系沟通，才不至于被骗子利用了我们最宝贵的亲情。

2. 电话钓鱼型

“有钱吃喝玩乐，没钱还账是不是？再拖下去小心我砍你全家，赶快给我回电话：0XXX-6382XXX7 张黑虎”

“我今天就要离开了，想了好久，还是决定不给你打电话，你拨我的号码125902XXXX听一下我的留言就会明白一切。我用别人号码发的，不要回电。”

这种类型的短信或危言耸听，或暧昧难辨，总之就是想尽办法要你拨打骗子提供的电话，或回复短信。比如第一条的“张黑虎”先生，就是利用一般人希望澄清误会的心理进行诱骗，其所留的电话号码往往通话费极高。当你打通之后，对方会极尽胡搅蛮缠、装疯卖傻之能事，只为拖住你多说两分钟。若是稍一大意，可能就会损失上百元的话费。也有可能对方会在你回电时进一步恐吓威逼，让你以为真有人雇他来找你算账，从而花钱息事宁人。第二条中所留的号码明显是声讯台的收费号码，如果你最近正面临与朋友分别，那么就容易中了对方的圈套。

3. 投机钻营型



“把钱汇入这个账号就可以，农业银行：62284800815335XXXX9 户名：黄X魏。”

“尽快把那钱汇到建行：62270029203001XXXX0胡X”

“对不起，我以前给你的账号已经不用了，已改为建设银行账号，账号为43674228706601XXXX2户名，张X。尽快把钱汇过来，谢谢”

“汇到这账号：工商银行卡号：62220236020167XXXX1户名：林X芳！以前的账号已经没用，汇好给这手机发条消息就行了。”

这种短信看起来就像是正常的生意往来，如果你只是个学生，那么你多半会认为是对方发错了。如果你是个业务员或者生意人，最近又恰好有资金往来的事宜，那么就很容易中招。你不相信吗？最近在国内一个著名论坛里，就有一位网友哭诉自己被骗的遭遇。害他上当的正是上面所列的第四条短信，这位网友从事图书出版工作，经常要给作者汇稿费，在收到这条短信之后，一时大意，将一笔数额不菲的稿费汇给了骗子。

4. “空手道”型

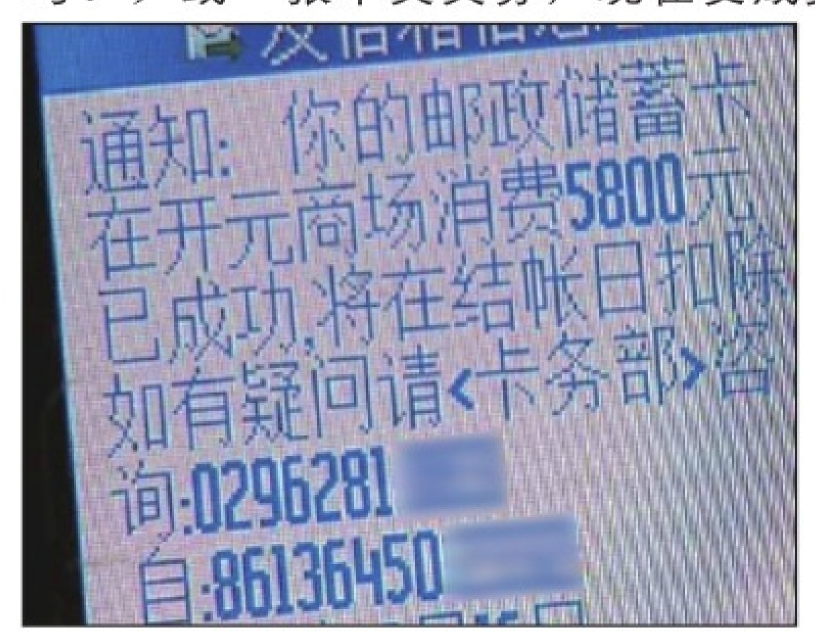
“恭喜您！抽中香港金胜集团公司二等奖，奖金66万元！请您在三日内将6000元手续费汇入此账号：62273429253005XXXX0李梅。”

“我公司现有一批海关罚没苹果iPhone手机处理销售，10台起售，每台888元，有意者请回电，找张经理”

“风汽贸在本市长期出售九成新宝马、奥迪、丰田、本田、现代、大众系列，面包车等；电话：138763XXXX1刘经理”

“今日大竞猜：三宇出头有机赚（升）兴风作浪最出名（如悟必得，切勿乱猜）详细发XM到0515615获取精品心水期期任你赢-如有打扰，诚感抱歉。”

这个类型的欺诈短信恐怕是最常见的了，实际上就是早年间风行的“可乐中奖”“有奖销售”的短信版，区别在于当年是买一个可乐拉环（还记得《疯狂的石头》吗？）或一张中奖奖券，现在变成更直接的方式。如果你和骗子联系，他们就会要求你预付所得税、手续费、风险抵押金、订金等名目繁多的费用才能领取奖金或奖品。而当你支付了所有款项之后，骗子就立刻消失，再也找不到了。



5. 连环套型

“恭喜您中了我公司成立20周年大奖，请回复您的银行账号，我们将汇给您20万元奖金。”

连环套是“空手道”的升级加强版，由于“空手道”的泛滥，很多人已经不会再上当了，大家对于“天上掉馅饼”的事情不再相信。俗话说得好：“不见兔子不撒鹰”，连环套型正是“反空手道而行之”，只要你敢回复银行账号给骗子，骗子就真敢把20万汇入你的户头！

笔者的一个朋友就收到过这样的短信，开始认定是骗人的，压根没有回复。没想到过了一会骗子居然打过电话来，直接询问他的银行账号。朋友的好奇心一时被吊起，就将账号告诉了骗子。几分钟之后，骗子再次打来电话，说奖金已经汇入朋友的户头。朋友立刻登录网上银行去查余额，果然账面上凭空多出20万，一时间又惊又喜。还没缓过神来，骗子的电话又来了，带着哭腔说：“真对不起，由于我的疏忽忘了抵扣奖金的个人所得税了，20%的税要4万块，现在公司让我个人赔偿，求您行行好，把4万块的税款汇回来好么？”

朋友乍一想退还税款也是应该的，打算汇款给对方。不过心中总觉得哪里有点不对劲，于是在汇款先向银行的工作人员确认了一下，才知道原来对方是通过其他银行的支票汇来的奖金，虽然户头的余额增加了，但当天无法入账，对方可以随时撤销，朋友于是打消了汇款的念头，当天下午下班前骗子果然撤销了那张支票。事后朋友不住庆幸自己发现得早，不然就要白白损失4万元。

6. 系统消息型

“尊敬的银联卡客户：你好！您于9月4日在百货商场购物5819元，将在您的账户上扣除。如有疑问请咨询0XX5-8399523”

“尊敬的XX银行客户您好！因日前发生多起资料外泄取款卡遭复制盗领，为避免盗领！请立即与银行联合管理局联系05X2-3888XXX.”

“XX市建设银行提醒：您的银联卡于X月XX日在上海国美电器透支刷卡消费8560元，将直接从你账户中扣除！交易详情，请查询人工服务：8802019”

这个类型的受害者可能是最多的，而且一旦上当就会损失惨重。今年10月中旬，某市开发区的张先生突然收到这样一条手机短信，他被这条短信弄得莫名其妙，随后拨通手机短信中提供的咨询电话。接电话的是一个女子，她要求张先生提供姓名和手机号码以便查询，一番装模作样的查询后她告诉张先生确实在本月有消费8560元的记录。张先生这下懵了，电话那头又问：“您的身份证和银联卡是否丢过？”张先生想了想回答：“没有呀。”“那只剩下一种可能了，您的银联卡资料被他人盗用，建议您尽快向上海市公安局金融犯罪调查科报案，他们的电话：021-XXXXXXXX。”

“金融犯罪调查科”的电话打通了，对方表示可以“帮助”张先生联系各有关银行系统，更改张先生银联卡的“内条码”，以此确保张先生银联卡内的钱不再被盗用。张先生千恩万谢，并痛痛快快地带着自己的银联卡，先后4次在取款机上按“指示”操作。当张先生被告知“内条码”更改成功时，他一直悬着的心才落地。然而，当他再次查询卡中存款时，发现卡内已被转走了20万元。



短信欺诈为何屡禁不止

很多人在收到欺诈短信时，除对骗子的行径感到不齿和可笑之外，也往往对运营商有所抱怨，在欺诈中蒙受损失的用户中有不少人认为正是由于运营商的“姑息养奸”造成骗子肆无忌惮。

1. 相关法律法规欠缺

实际上造成短信欺诈屡禁不止的原因并非运营商不作为那么简单，其中涉及到法律法规和实际操作的难度等多方面的因素。首先运营商没有审查短信内容的权利，虽然现在已有关键字过滤技术，但除中奖、销售非法物资等情况之外，大部分欺诈短信很难通过关键字过滤技术来筛选。如果强行增设关键字，将严重影响用户的正常通信，并妨碍了用户的权利，因此在有关部门出台针对性的法律法规之前，运营商只能被动地根据用户举报来封停骗子使用的手机号码。

2. 短信群发机

前两年短信群发技术还掌握在运营商和服务提供商手中，服务提供商通过租用的专用信道，可以瞬间向大量用户同时发送指定内容的短信，骗子只要付费给服务提供商就能大量群发垃圾短信。虽然有部分服务提供商在利益诱惑下对群发短信内容睁一眼闭一眼，但由于运营商可根据用户的举报信息结合服务器记录进行追查，并制定了对应的处罚制度和高额的罚金，因此这种方式逐渐销声匿迹。



短信群发机



电子市场中就能找到短信群发机的销售点

但随着“短信群发机”的出现，运营商失去了对局面的控制能力。有知情者告诉笔者，短信群发机的原理其实并不复杂，将SIM卡置入机器中，就可通过预先设置的程序，将大量短信一条一条逐个发出。虽然效率无法与专用信道相比，但胜在成本低廉操作简单，更重要的是可以避免运营商的处罚。即便运营商根据用户的举报封停SIM卡号，骗子只要重新购买一张SIM卡就可以重新开张。很多时候骗子在发过一轮短信后就更换SIM卡，运营商的封停措施更本无法产生效果。

3. 短信卡

除此之外，运营商发售的“短信卡”也间接方便了骗子们。短信卡原本是针对以短信为主要通讯手段的用户而推出的一项服务，这种SIM卡不具备通话功能，只能发送和接收短信，并提供相应的短信套餐，比如50元可发送900～1000条短信。短信卡的出现，意外降低了骗子的成本，同时由于拨打短信卡号码往往会提示空号或无法接通，因此也间接增强了某些欺诈手段的迷惑性。



通过网络购物平台也能买到短信卡

4. 用户的防范意识不足

很多情况下，上当受骗与用户的防范意识不足或贪图小便宜的心理有直接关系，比如最近破获的一起短信诈骗案中，骗子冒充银行系统平台向受害者发送信用卡/储蓄卡刷卡消费或透支记录的欺诈短信，在短短的两天内居然成功欺骗了4个人，获得赃款近20万元。警方指出，用户在收到这种短信时，只要查看自己信用卡或储蓄卡背面的银行联系电话，就会发现短信中的漏洞——骗子提供的咨询电话与银行的服务热线不符。但大部分用户往往不够冷静，慌乱之下直接与骗子联系，一步一步走向预设的陷阱。

与此类似的还有打着借钱/汇款、交友、中奖、促销等旗号的欺诈短信，其实这些诈骗方式都经不起推敲，用户只要保持镇定，不为短信内容所迷惑就能避免上当受骗。



面对骗子，我们该如何应对？

对付欺诈短信的最佳手段是报警和向相关负责部门举报。目前全国的110都接受用户举报各种形式欺诈短信，在收到欺诈短信之后，用户可以选择与本人所在地的警方联系。除了报警之外，我们还可以根据欺诈短信的类型向相关部门举报。银行、金融系统类的欺诈短信举报可以通过相关银行的热线服务电话进行，银联卡用户还可拨打95516举报发送短信的手机号码。

用户还可以直接向运营商举报，目前运营商提供短信举报和服务热线举报两种方式。短信举报只要将欺诈短信转发到指定的特服号码就可以完成，服务热线举报则是通过拨打热线电话后选择人工服务进行。除了用户熟知的10086服务热线，中国移动还提供了“不良信息举报平台”，特服号码是10086999，用户将欺诈短信转发到这个平台是免费的，所举报的情况会在48小时内得到处理。



报警是第一选择

相关部门还推出了多种举报方式，如工业和信息化部电信用户申诉受理中心（热线电话：12300）、中国联通不良信息举报平台（特服号：10010）、网络不良与垃圾信息举报受理中心（特服号：12321）等。另外各大中型城市还有针对各自行政区域的举报热线，如北京市违法和不良信息举报电话为010-88820566，用户可拨打114或通过网络查询获得所在城市的相关举报热线。

很多人担心举报的实际效果，根据笔者的验证，这种担忧是没有必要的，无论是报警还是其他举报方式，都会得到快速有效的解决，警方和相关部门对短信诈骗的重视程度极高，无论银联95516还是中国移动的10086999都会为用户提供短信内容分析判断，并第一时间将处理结果反馈给举报人。P

恶作剧式的惩罚方式

针对在短信中留下银行账号的骗子，除了举报其手机号码之外，有网友提出了恶搞式的惩罚方案——打开骗子所留账号的网络银行页面，然后恶意登录骗子的银行账号，连续多次密码输入错误之后（用户当然不可能知道骗子的网银密码），网银系统将自动冻结骗子的银行账号，这样骗子在一段时间内就无法收到任何受害人的汇款了。

这种方法恶作剧式的方法虽然违反常规，但却也不失为一种有效、有趣的惩罚方式，甚至有网友在论坛中号召公布骗子的账号。我们认为这种方法难以有效监管，且极易“滥杀无辜”，恐怕在惩罚骗子之余，也会带来意想不到的副作用。实际上直接向银行举报骗子的账号并提供欺诈短信，然后由银行来负责甄别账号是更为合理有效的方式。

举报平台一览

平台名称	服务热线	服务方式	使用简介
公安部	110	人工受理	直接拨打即可
工业和信息化部电信用户申诉受理中心	12300		
中国联通客服电话	10010		
中国移动客服电话	10086		
中国电信客服电话	10000		
中国网通客服电话	10060		
银联卡不良信息举报平台	95516		
中国移动不良信息举报平台	10086999	短信受理	编辑“发送方的号码*垃圾短信内容”转发给10086999
中国联通不良信息举报平台	10010		将垃圾短信发送者号码加在垃圾短信正文后发送至10010
网络不良与垃圾信息举报受理中心	12321		编辑“发送方的号码*垃圾短信内容”转发给12321



网络不良与垃圾信息举报受理中心网站





■广东 GZ

市场前瞻

导读： 与Google G1同时上市的其实还有索尼爱立信的Xperia X1，可是它的处境几乎是无人喝彩……

当全世界都在注视苟延残喘的摩托罗拉手机业务部门的时候，很少人会意识到另一个手机巨头索尼爱立信几乎处于同样的窘境之中。缺乏战略的市场运营计划，停滞不前的产品设计，摩托罗拉所犯下的错误都逐渐在索尼爱立信上一一呈现，想想看索尼爱立信上一个统治市场的旗舰产品是什么时候的事情了？

智能手机分类标准决定于其采用的操作系统，智能手机的不断发展也直接导致了手机操作系统之间的激烈争夺。在产品的占有率和厂商力推的情况来看，目前Windows Mobile和Symbian系统是最受欢迎的。虽然UIQ Series同样基于Symbian OS的系统架构，它的应用程序却并不兼容于以诺基亚主导的S60系统，这成为UIQ系统的最大软肋。因此UIQ平台智能手机的制造商和开发者非常少，其中最主要的厂商就是索尼爱立信（图1）。



图1

偏偏对于日本企业固有的经营思路来说，封闭式系统反而是种理想的境界。例如每个日本厂商都会搞出一套自己的接口或标准，且不与别人的兼容。日本消费者或许习惯了这样的安排，可日本之外的消费者就就难以接受。中国人绝不会购买不能播放标准制式的录像机和不能使用标准制式录像带的摄像机，而美国人会干脆把卖这种非标产品的最大企业送上垄断法庭。

当这种日式思维反映到最需要灵活的软件开发上，选择封闭式的UIQ系统直接导致索尼爱立信的智能手机一事无成，收购了UIQ公司后索尼爱立信智能手机反而日趋沉寂。停滞不前的索尼爱立信甚至将UIQ公司50%的股份转让给摩托罗拉，可最终的结果却是让摩托罗拉手机部门陷入死亡边缘。无奈之下索尼爱立信终于推出了全新的Xperia系列高端产品，从第一款Xperia X1开始转用Windows Mobile系统，向微软低头对于日本公司来说并不是件容易的事情（图2）。


图2

然而早在今年2月就发布的X1却迟迟不能上市，随着iPhone 3G、HTC Touch HD和Google G1的上市，索尼爱立信终于在个别国家和地区限量发售了Xperia X1，其上市价格更是昂贵得离谱。这种匆忙、被动、无奈甚至猥琐的上市，导致Xperia X1无人喝彩。上个月索尼爱立信曾经表示，未来的高端智能手机Xperia系列未必就会采用Windows Mobile的操作系统，鉴于Xperia X1的坎坷经历我们能理解索尼爱立信的感受，那么它会选择带触摸的S60、Google Android，还是将于2010年推出的全新Symbian操作系统呢？不管怎样，如果摩托罗拉手机无法挺过这场金融危机，希望索尼爱立信不会成为下一个说再见的手机厂商。现在让我们对UIQ说一声：“再见！”

市场速递

索尼爱立信W902



沉寂已久的手机厂商索尼爱立信，日前推出旗下Walkman系列的中文旗舰产品W902，以全功能音乐手机的姿态面向市场。W902的拍照功能大幅度增强，不仅配置高达500万像素的摄像头，软硬件与Cyber-shot系列的C902相比，除了取消镜头滑盖和拍照快捷键之外并没有太多的差异，同样拥有自动对焦、LED闪光灯、防抖、Photo Fix、x-Pict Story等功能，甚至还具备了Cyber-shot系列标志性的BestPic优拍功能。W902上市价格约为330欧元，约合人民币3584元左右。

爱华DTV100



爱华DTV100是款接收CMMB广播的USB接口产品，产品主体部分精致小巧与普通U盘无异，只有加上外接天线才能显示这其实是电视接收棒。DTV100通过软件几乎实现了所有移动电视应具备的功能——流畅的播放、时光平移、定时录制、视频截屏等，并设计了许多像家长管理、节目收藏这样的人性化的设置在里面，不仅体现了移动电视应有的便捷性，还拥有普通电视所不具备的丰富功能，目前在国内50个大中城市都可以收看到CMMB移动电视。产品上市价格不到300元，是个值得考虑的新玩意。

PSP3000



索尼的拳头产品PSP再度升级，与上一代产品相比PSP3000提供了内置麦克风，并在逐行扫描的基础上增加了隔行扫描的视频输出方式。另外PSP3000的屏幕也得到升级，色彩更加鲜明。不过新屏幕带来了扫描线问题，在某些情况下PSP3000的显示效果看起来比PSP2000要糟，因此有不少人认为PSP3000不值得购买。PSP3000上市基础套装的价格为169.99美元，约合1160元人民币。

任天堂NDSi



任天堂在日本发布新款掌机NDSi，这款产品在外形设计上与DS Lite相近，不过体积减少了12%，厚度减少2.6mm。体积缩小的原因是取消了GBA插槽，也就是说新版DSi不再直接兼容GBA游戏。这款产品的双屏幕均增大为3.25英寸，比NDSL的3英寸屏幕扩大了17%。此外NDSi还将增加了30万像素摄像头，并能利用拍下的照片进行对应的游戏。这款产品提供了SD插槽，玩家可将照片或AAC格式录音保存在SD卡中。另外还新增内置存储器，玩家可利用它下载存储各种程序和游戏，这个类似于Wii Ware的功能被命名为DSi Ware。据悉随主机发售的第一款公开的软件将会是由Opera提供的DSi浏览器。NDSi的上市价格为189 00日元，约合人民币1180元。

技术前沿

SPR月球车



最近NASA在Arizona测试一款拥有全新电池系统的小型月球车SPR（Small Pressurized Rover），并计划于2020年的登月计划中将其投入使用。这款SPR比起在阿波罗计划中登月的那款月球车性能更强，独立活动能力大幅提高，例如最长可远离基地达两周之久，并以帐篷的形式直接驻扎在月球表面。总之在月球车中SPR的理论性能独占鳌头，或许我们可以期待它完成未来的火星载人探测。

Cargo Ships海上资料中心



海洋潮汐蕴藏的动能是取之不尽的免费能源，因此搜索界的巨人Google已开始考虑利用海洋创造财富的另一个可能性——储存个人信息，据悉Google已向有关部门提出“漂浮资料中心”的专利申请。这个数据中心使用Pelamis波浪能源转换器发电，外表长得像蛇的转换器随着海浪上下起伏便能产生电力。整项计划离真正实现还有不小的距离，但Google要维持低价或免费的数据储存服务，往海上发展也是势在必行。虽然所有人都知道海洋能源的优越性，但总是要先吃螃蟹的人才好，没有比Google更合适的人选了。

奇思妙想

Virtuo调色盘



想学油画却不知道如何调色？加拿大设计师Yana Kilmava的概念产品Virtuo能帮你，它能让油画初学者轻松完成调色。Virtuo的调色盘看上去非常像传统的调色盘，但它是使用LED灯来显示真实的颜色及混色。由于调色盘表面有一些特殊的涂料，使用者也可对深色颜色进行调色。至于颜料取用多少，是依据画笔蘸取的时间而定的。画笔工具由一支铅笔工具、一支画笔、调色刀、喷雾器和粉蜡笔组成，相关的感应器能将使用者的手势转换成视觉信息。有了Virtuo就不用再担心浪费颜料了，没准就此改变艺术家们邋遢散漫的形象。

D-Box互动影院



D-Box影院的设想是让观众身临其境，通过D-Box机盒将影片的节奏信息与座椅动代码传递给沙发座椅，那么沙发就会让你和电影情节产生互动。虽然市场上销售的电影DVD中并没有内置相应的代码，但消费者可从D-Box网站上下载。对于电影爱好者来说这个产品绝对是一个好消息，别人要是再跟你大谈如何打高尔夫球，你就轻蔑地告诉他，昨天你可是在和克隆人美女切磋剑法。



编者按： 最近接到数封读者来信，说起杀毒软件占用内存较大，但为了电脑的安全，又不能不装杀毒软件。其实保护电脑安全，装杀毒软件只是防护手段之一，最重要的是养成良好的电脑使用习惯，这虽是老生常谈，但大家一定要多多注意。

本期推荐文章

一个一个听好歌——亦歌在线听歌平台

■北京 冬不拉

笔者很喜欢听歌，从上中学时就开始追踪不断出现的新专辑，然而大学毕业后事务不断增加，更关键是现今新专辑发行规模大幅增加，想再从大把的歌单中挑出自己喜欢的歌，简直是不可能完成的任务。于是也开始关注一些网络排行榜以及推荐榜，但一直没能找到合意的，很多情况下这类榜单的趋同性都非常高。直到这段时间，在朋友的推荐下使用了亦歌（http://www.1g1g.com），终于才有了一个固定的听新歌平台。



亦歌是一个Flash听歌平台，从界面上看非常简洁（**如图1**）。它的最大特色是采用随机推荐歌曲的方式，只要一进入网站，后台程序就会直接打开播放器，自动推荐一定数量的歌曲，并从第一首歌开始播放。默认情况下，每首歌播放完后将会退出播放列表，并从列表最末尾随机加入新的歌曲。显然这种方式是否成功，很大程度取决于后台选歌者的选歌偏好与水平，但令人欣慰的是，通过一段时间的使用，笔者对这一点是满意的：它并未从“当前流行”与“最新专辑”入手，而是铺下了非常广泛的选择面，从近十几年的流行中文歌曲中挑选了相对质优的一批，推送到听众面前。通过这个平台，笔者收集到不少自己喜欢的“新”（其实是以前自己没有听过的）歌曲，一改往日“无新歌可听”的错误结论。以下就简单介绍一下这个平台的几个使用方法，希望它也能为你的生活带来轻松与快乐。

一、播放列表操作



亦歌的播放界面虽然简洁，但小小的一块地方已经涉及了控制播放列表的方方面面（**如图2**）。当前列表中的歌曲数量可由右上侧的“+”“-”按钮来控制，通过播放列表上、下翻页的三角箭头，可查看列表的详细情况。如果不喜欢当前列表的歌曲，可点击左上的“重置列表”按钮，服务器将生成全新的歌单。

当把鼠标移到某一首歌曲表项之上时，会出现更多控制选项。左侧的“锁”字按钮将可将该歌曲“锁定”在播放列表中——当该歌曲被播放完毕时，并不会退出列表，而是重新加入到列表的尾部，对于喜欢的歌曲即可如此操作。歌曲名之后的向右三角箭头可将该歌曲直接前置并播放，该歌曲之前的其他歌曲将被删除（当然列表末尾会补上新的歌曲，列表数量仍不变）；星状按钮可该歌曲添加至收藏，该功能稍后再介绍；而最后的“×”按钮将会将该歌曲直接剔除出当前列表。

列表的最下方还提供了“全锁”功能，该功能将所有列表项锁定，不再添加新歌曲。同时在此也可选择“播放模式”，是全部顺序播放还是单首循环，如果选择单首循环，列表中其他歌曲将会灰色显示（**如图3**）。最后，如果不希望平台再提供某位歌手的歌曲，可在播放该歌手歌曲的时候点击最下方的“把XXX加入黑名单”（长久保持黑名单需注册，见后）。



二、收藏操作

如果对该平台的歌曲推荐感到满意，可进一步尝试它的收藏功能。该功能需要用户注册，未注册用户只要点击亦歌界面左上侧的“注册”链接即可进入注册页面。注册之后，所有的收藏操作，包括前面提到的“黑名单”功能，就会记录到你的用户名下，下次无论从哪里登录，都可方便地使用。

“收藏”当然是为了在听到一首喜欢的好歌后，能够方便地找到它。如前所述，只要在播放歌曲时点下歌名后“星状”按钮，即可将其加入收藏列表。查看该列表的方法是点击亦歌界面最上方的“我的收藏”，列表将在播放界面右侧打开（**如下页图4**），点击右侧的“>>”按钮可退出该列表。

要重听收藏曲目，只要将鼠标挪至该曲目上，再点击



歌名后的向右三角箭头，这时该歌曲将替代当前正播放的第一首歌曲并直接播放。若不想打扰当前歌曲播放，可点击“+”按钮或双击收藏曲目，这时该歌曲将插入到当前播放歌曲的下方。最下方的“加入本页”和“全部加入”可将本页收藏（收藏项太多则会翻页）或所有收藏曲目一次性加入播放列表。

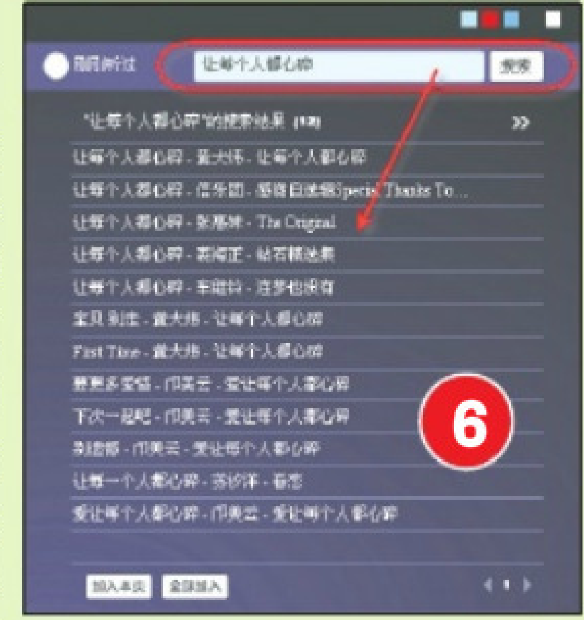
如前所述，添加收藏并不会“破坏”正在播放的列表，而是插入到当前播放歌曲之下，原有列表项保持。但若有时只想听自己喜欢的收藏曲目，可如此操作：①将收藏“全部加入”播放列表；②点击播放列表右上的“-”按钮，将后续的原播放列表曲目一一剔除（请下拉列表至末尾以方便操作），一直到剩下的全是刚添加的收藏曲目；③点击播放列表左下的“全锁”。

三、其他操作

亦歌针对喜欢体验“流行”的用户，导入了百度的新歌TOP100排行榜，点击界面上方的“百度热门”，即可打开该排行榜，像收藏列表一样操作即可，不过在此可选择将排行榜曲目直接加入收藏（**如图5**）。



此外，亦歌还提供了搜索功能，通过右上搜索栏即可对整个服务器收录的曲目进行搜索，这里支持歌手、歌名及专辑名的模糊搜索，能快速找到想听的歌（**如图6**）。亦歌还提供了简单的歌词搜索功能，播放歌曲时点击右下的“歌词”按钮可链接到Sogou音乐的歌词搜索结果界面。最后，右上色块可快速设定播放界面的配色风格，而在“个人设置”（进口在右上方）中可进行更详细的设置，这里不再赘述。



写日记，自动显示天气工具栏

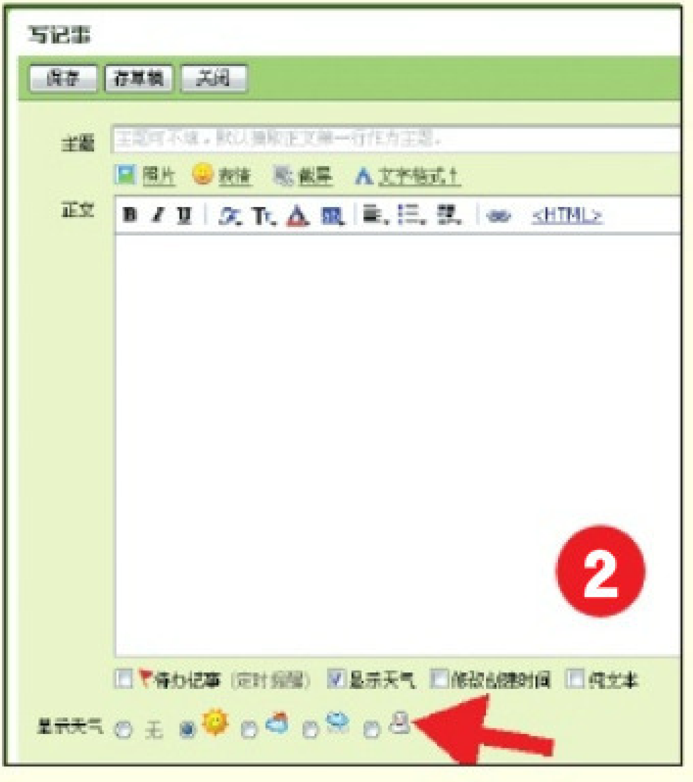
■湖北 感恩的心

自己平常喜欢利用QQ邮箱中的记事本功能写写日记，写日记嘛，当然要在文章中标注当日的天气情况，以往自己是按照原先手写的习惯，直接在文章中加以注明，但如此每天重复的操作，实在有些许麻烦，其实QQ邮箱已考虑到了这一点，只需我们稍加设置，便能在记事本编辑界面中显示天气设置工具栏，如此一来便方便多了。

步骤1，进入到自己的QQ邮箱，首先单击左侧的“记事本”选项，进入到“记事本”主窗口，然后点击右上侧的“记事本设置”选项，接着在“常规”标签页下，把“编辑界面”一栏中的“写记事本时显示天气”该复选框勾中，最后单击“保存更改”按钮就行了（**如图1**）。

步骤2，新建一个记事本，看到没有，在窗口下方此时会多出个“显示天气”工具栏，每次在写日记之前，我们只需在其中设置一下当天的天气情况（**如图2**），这样就会标注到该篇日记中了。





怎样才能突破封锁、隐身BT下载？

■安徽 BT狂人

为了有效控制BT下载流量，网管一般都会用软件屏蔽BT客户端的端口（默认6881～6889）和常用BT服务器，这样你在单位局域网内就不能使用P2P工具进行BT下载了。有些场所局域网内允许BT下载，但速度却非常慢，如果想突破这类限制，应该怎么办呢？如果在BT下载时又不想暴露自己的IP，希望能进行隐身BT下载，又该怎么办呢？

一、解决思路

要实现以上功能可以这样操作：首先登录在线代理网站，通过在线代理将BT种子下载到本地。然后在BT工具中进行设定，设置BT下载时使用HTTP或Socks5代理服务器，最后用BT工具打开本地的BT种子去下载，这样即可突破封锁、隐身BT下载了。

二、通过在线代理下载BT种子

通过在线代理下载BT种子可隐藏你的IP。在百度或Google中搜索“在线代理”，能找到很多在线代理网站，下面以http://www.okdaili.com为例，介绍在线代理使用方法：

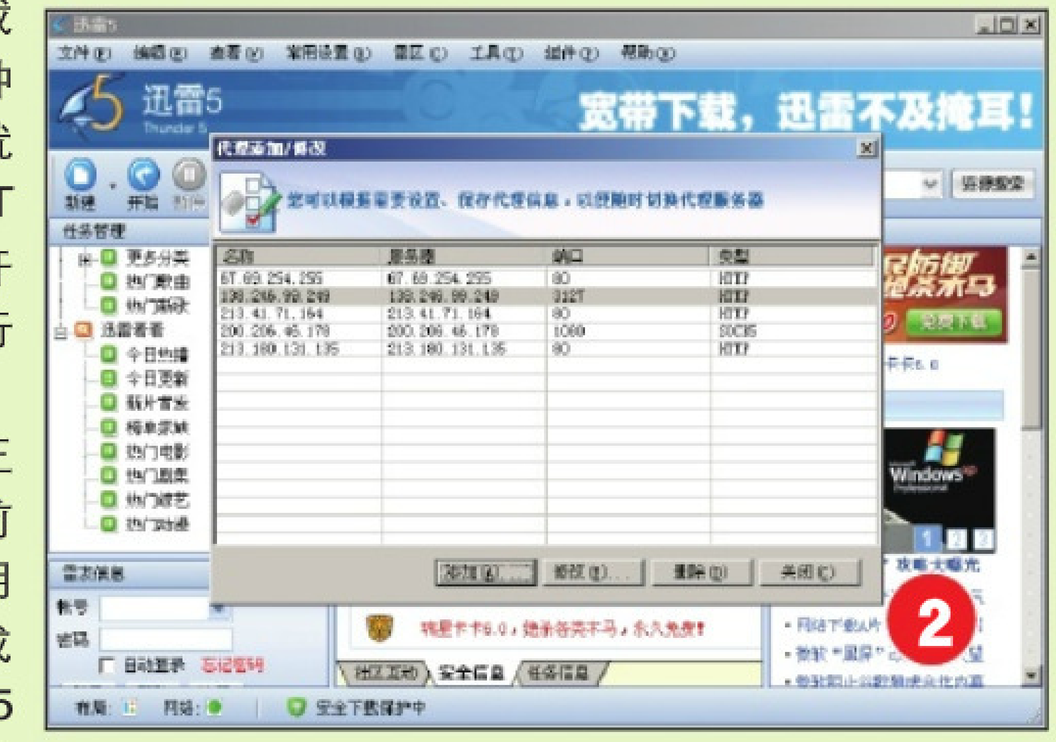
启动IE等浏览器打开在线代理站（例如http://www.okdaili.com），在URL中输入BT种子所在网页地址，在Server中选择一个代理服务器，然后点击“加密浏览”按钮（**如图1**），就会打开下载BT种子的网页，现在即可将种子下载到本地了。



不过以上方法下载的BT种子一般都以.php结尾，你应把它改成相应的BT文件后缀（例如bt的.torrent），操作步骤是：到硬盘中打开任意一个文件夹，点击菜单“工具”/文件夹选项，点“查看”，去掉“隐藏已知文件类型的扩展名”前面的勾，让所有文件名都显示后缀，然后右击BT种子文件，点“重命名”菜单修改其后缀。

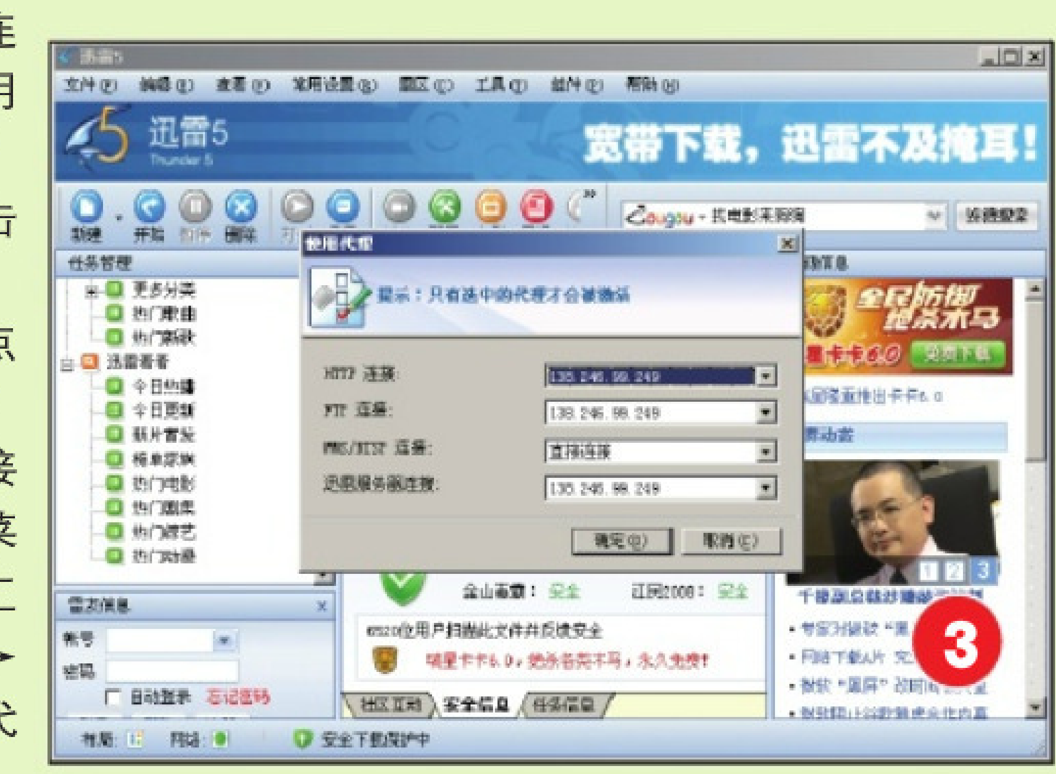
三、设置BT代理

下载完BT种子后，就能用BT工具打开种子进行下载了，不过在正式下载前要使用HTTP或Socks5代理。如果局域网内用户不能用BT下载，但能上网浏览，你可利用HTTP代理进行BT下载，如果WWW浏览也被禁止了，就用Socks5代理进行BT下载。



HTTP、Socks5代理可在百度或Google中输入“代理服务器”搜索得到，可找到很多提供HTTP、Socks5代理的网站，找到代理后，在BT工具中设置一下就能实现BT下载了。目前BT工具（例如迅雷、eMueBitComet等）都支持HTTP代理，下面以迅雷5为例，介绍设置BT代理方法：

执行迅雷5，点击菜单“工具”→“设置代理”，在弹出的窗口（**如图2**）中点“添加”按钮，将刚才找到的HTTP和Socks5代理添加进去，当提示“所有使用此代理类型的连接都使用此代理”时要点击“是”，最后点“确定”退出。接下来点菜单“工具”→“使用代理”，在弹出的窗口（**如图3**）中选择一个代理（例如138.245.99.249），点“确定”退出，然后就能通过该代理进行BT下载了。

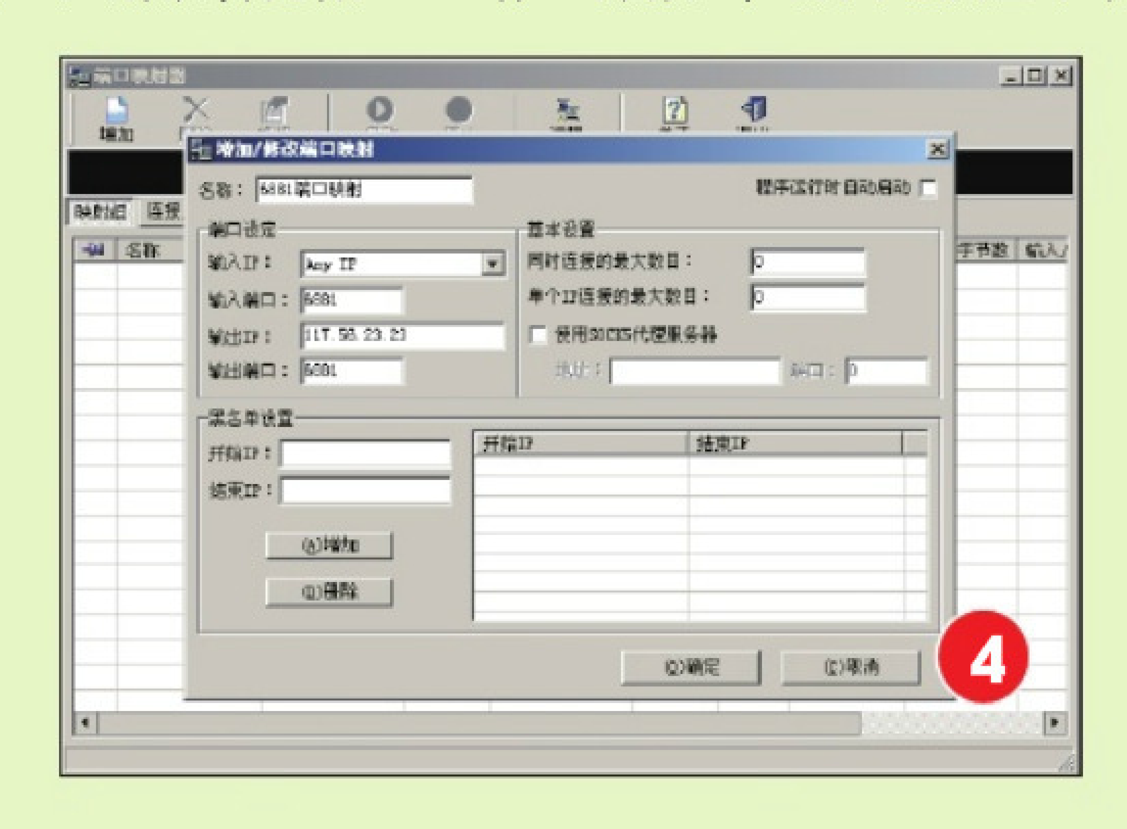


其他BT工具也能使用代理服务器进行下载，设置代理方法与上面类似，例如比特精灵中设置代理是在“选项”→“个人设置”→“代理与内网”中添加，BitComet中设置代理是点击“选项”→“网络连接”→“代理”，在右侧的“代理服务器类型”下拉列表框中选择“HTTP1.1”（或Socks5），在“服务器”和“端口”栏中分别输入代理服务器的IP地址、端口。如果代理服务器有用户名和密码，则勾选“代理服务器需要认证”并输入用户名和密码。

四、在网关上做端口映射，加快BT下载速度

如果你发现用代理进行BT下载速度缓慢，可在网关电脑上使用PortMap（下载地址为http://www.onlinedown.net/soft/7023.htm）进行端口映射，这样即可提高BT下载速度，操作方法如下：

由于BT下载时，BT软件都会用到6881端口～6889端口，所以首先做6881端口映射，在网关电脑上下载安装PortMap，然后运行PortMap，单击工具栏中的“增加”按钮，弹出“增加/修改端口映射”窗口（**如图4**），在“名称”框中输入某个端口的映射名称，例如“6881端口映射”，在“输入IP:”中选择“Any IP”，这样端口映射功能就能适用于局域网中任意一个工作站的IP地址，在“输入端口”中输入6881，“输出IP”为网关连接Internet时所用的公网IP，请输入这个公网IP，在“输出端口”中输入6881（因为输入端口和输出端口要相



同）。设置好上面的参数后，单击“确定”按钮，网关上BT软件6881下载端口的映射关系就建好了。最后再用同样的方法做好网关BT下载端口6882～6889的映射，设置完毕，内网用户就能通过指定端口6881～6889来下载，不像之前那样需要网关随机分配端口来进行中转，因此内网BT下载的速度能大幅度提高。

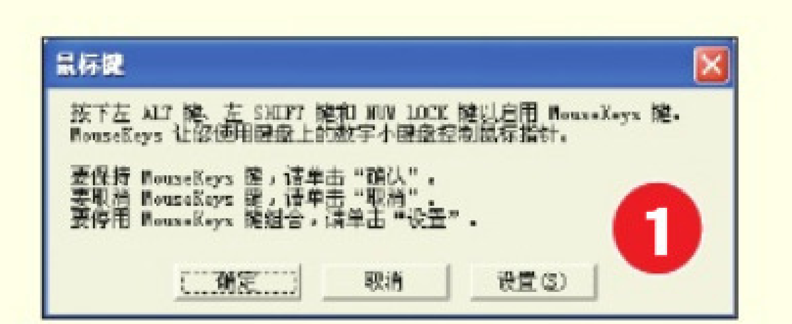
最后要注意BT端口应尽量开得少一点，上面只开9个端口（例如设置为6881～6889）是比较合适的，这9个端口对开多窗口的人来说已足够，因为在不开防火墙的情况下，用户电脑中许多端口都是敞开的，所以不用担心可用的端口不够。另外BT端口只开9个也能提高下载速度，因为一旦BT端口数量开得过多，就会延长BT连接前选择端口的时间，端口范围缩小之后，BT下载前连接时间就会大大缩短，从而也能加快BT下载速度。

鼠标坏了？WinXP自带MouseKeys功能帮你忙

■山西 石砦

前些天接到朋友的电话，说他台式机的鼠标突然不能用了，一时没法去电子市场上买，但又有紧要事情需用电脑完成。按照Windows的设计，凡是鼠标可操作的功能，用键盘也可完成。但一时没办法在电话里说明，另外现在有些设计未考虑周到的程序，没鼠标还真是用不转。好在突然想到WinXP自带的“辅助功能选项”中，有一个“鼠标键（MouseKeys）”的功能，于是让朋友使用该办法临时解决了问题。

该功能是使用键盘右侧的小数字键控制鼠标。默认情况下按快捷键“左Alt+左Shift+Num Lock”调用（退出也是按该快捷键），快捷键按完后会弹出对话框询问是否开启



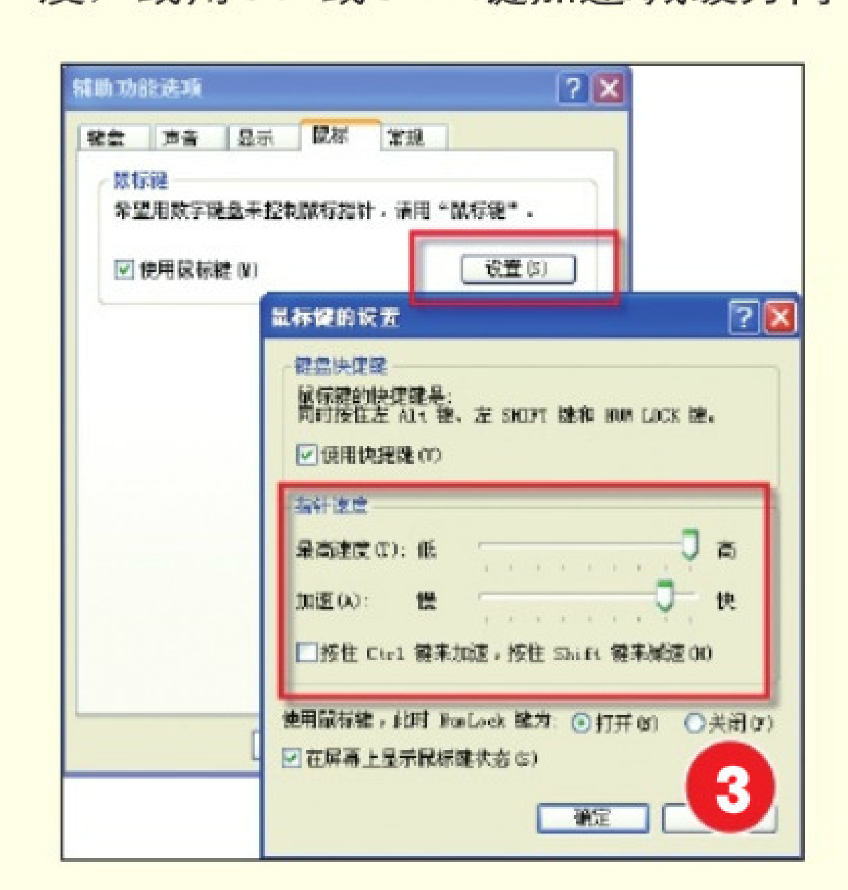
MouseKey功能（**如图1**），确认后，并保证“Num Lock”键是开启状态（状态灯亮），则就可开始用小键盘控制鼠标，同时系统托盘处会出现控制图标（Num Lock关闭时该图标会显示为功能停用）。

具体操作时，数字键盘上的“1～4”“6～9”分别代表8个方位的移动，而“5”及“+”键则代表鼠标点击，至于“点击”的是哪个键，则由其他数字键控制：正确状态下为左键点击，但若之前按下了“-”键，则代表右击；若之前按的是“*”键，则代表左右键一齐点击；若想恢复至正常左击，需先按下“/”键。注意以上操作时无论是按下键位不放，还是按下后立刻弹起，都代表一次“点击”，若是你希望“先按住鼠标不放”，例如拖拽文件，那么需要先在文件上按下“0”键表示“按下鼠标”（至于按下的是左右哪个键，仍与前同），再按“方向键”移动鼠标到合适位置，之后再点击一下“5”键表示放开鼠标。这么说起



来比较复杂，但系统托盘处的图标对按键的状态有明确显示（**如图2：MouseKeys的几种状态**），其中左右键上为灰纹，则表示按数字“5”将点击该键，若变全黑，则表示当前状态为“鼠标键已按下”。

最后，MouseKey还可设置速度，或用Ctrl或Shift键加速/减缓方向



键的移动速度，请在最初的启动对话框中选择“设置”（也可通过“控制面板→辅助功能选项→鼠标”找到），再根据情况选择（**如图3**）。

电脑缩略词不再难为你

■山东 贾培武

与电脑为伍，就难免会碰到自己不了解的缩略词。好在有“电脑常用缩略词速查工具 v2.64”可让这些缩略词不再为难你。

该软件下载地址是http://mzcesoft.blogbus.com/files/12142149560.rar。这是一款绿色软件，解压后，双击nkNao.exe即可执行软件。现在，在“查询缩略词”框中输入一个不太清楚的缩略词，比如输入CMOS，单击“查找”按钮，下面的方框中就会出现对该缩略词的解释（**如右图**）。



该软件收集了几千条电脑常用的缩略词及解释。除按缩略词查询外，还可按解释查询，比如在“查询缩略词”框中输入“域名”，单击“查找”按钮，即可查找到“域名”的缩略词。

清除欢迎屏幕未读邮件提示

■山东 素数





在登录Windows时，有时在欢迎屏幕账户图标下会出现未读邮件信息的提示（**如图1**），虽然可能为部分用户提供了便利，但有时在Hotmail收件箱为空时也同样会出现该提示，给使用者带来一些不便的同时还会泄露个人信息。经笔者尝试，通过修改注册表便能清除欢迎屏幕未读邮件提示，还我们一个干净的欢迎屏幕。

欢迎屏幕出现此提示的原因是使用了Live Messenger的Hotmail邮箱功能，并在收件箱或删除邮件中有未读邮件，或是Outlook Express收件箱中有未读邮件造成的。打开注册表编辑器，展开[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\UnreadMail]，在其分支下可以找到登录过的邮箱账户。如果不想让Windows记录所有邮箱账户的未读邮件，在“UnreadMail”项右边窗格中新建一名为“MessageExpiryDays”的DWARD值，将其设为“0”即可（**如图2**）。

搞笑图片网上轻松做

■山东 孙刚 钟伟

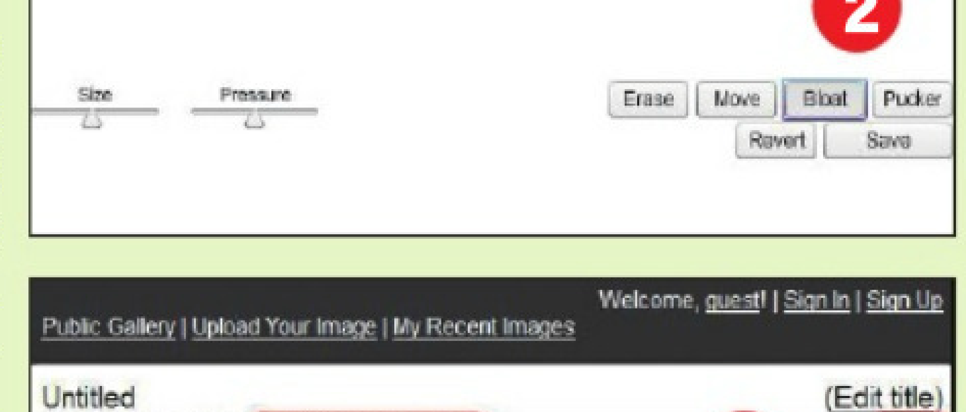
经常在网上看到一些搞笑图片，非常有趣，因自身水平有限，使用专业软件难以制作，只能欣赏一番。其实，不使用专业软件，只要登录Gooifier网站，就可在线快速制作搞笑图片。方法如下：

1.登录Gooifier网站（网址为http://gooifier.com/），就会看到网页上有很多搞笑图片，这些都是网友们自己制作的。如果想在线建立自己的个人像册，或对网站上的图片进行评论，可以免费注册一个账号。如果只是用来制作搞笑图片，则不用注册就可使用。

2.点击主页上方的“Upload Your Image”选项（**如图1**），就会弹出新的页面，点击“Browse”按钮，浏览本机中的文件夹，找到一幅你想用来搞笑的图片，然后点击“打开”按钮，图片就会上传到网站上，并出现在当前网页制作窗口之中。



3.通过页面下方的按钮（**如图2**）可对图片进行搞笑制作。点击“Move”按钮，就会产生液化滤镜效果。点击“Pucker”按钮，就会产生向内收缩的效果。点击“Bloat”按钮，则会向外扩张图片。点击“Erase”按钮，则可用来逐步恢复图片原状。在制作时，可拖动左侧的“Size”滑杆改变画笔大小，拖动“Pressure”滑杆改变笔触的压力。如果对制作的图片效果不满意，可点击下面的“Reset”按钮恢复原来的图片效果。根据需要，点击不同按钮，一张搞笑图片就瞬间制作生成了。



4.图片制作完成，就可对图片进行保存了。点击“Save”按钮，会在网站上生成最终的搞笑图片。在图片上单击右键，选择菜单中的“图片另存为”命令，就可将图片保存到自己电脑中。如果要把自己制作的搞笑图片上传到网站上，则点击“Copy it to public gallery”按钮。不想保存，仅用于一时之乐，则点击“Delete”按钮，将图片从网站上删除即可（**如图3**）。

轻松为鼠标指针安装“方向标”

■河南 花的神明

鼠标是必不可少的输入设备，但在默认情况下，当在执行各种鼠标操作时，鼠标指针总是指向左侧偏上的方向，每天面对屏幕上“傻乎乎”的鼠标指针指向，让人不免产生厌倦情绪。虽然可通过改变鼠标指针的外形，来妆扮鼠标指针的外观，但还是无法改变鼠标的指向。相比之下，使用Funny Cursor这款有趣的软件（下载地址为http://www.download.com/Funny-Cursor/3000-2317_4-10893165.html?tag=mncol&cdlPid=10894347），就可让鼠标指针充满“灵性”，可自动探知鼠标运动的方向，来实时改变鼠标指针的指向，让你对鼠标的移动轨迹了如指掌。。

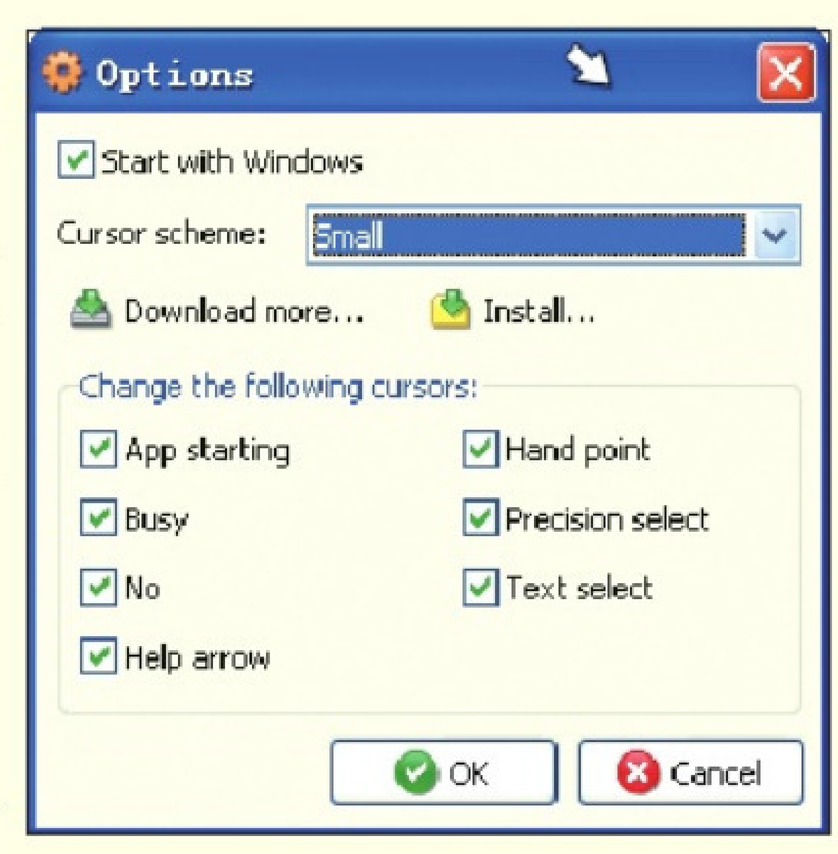
当启动Funny Cursor后，鼠标的外形随机发生变化，当在屏幕上执行各种鼠标动作（例如移动、选择文本、等待等）时，Funny Cursor可实时检测鼠标运动的方向，自动调整鼠标指针的指示方向。Funny Cursor的检测功能十分灵

敏，即使轻微移动鼠标，Funny Cursor照样可精确改变鼠标的指向，Funny Cursor可控制鼠标指针在360度范围内任意改变鼠标指针的指向，和鼠标操作完全同步，这样就可及时观察到鼠标运动方向了。

在系统托盘中点击Funny Cursor图标，在弹出菜单中点击“Options”项，在设置窗口（**如右图**）中勾选“Start with Windows”项，表示允许Funny Cursor跟随Windows启动而自动运行。在“Cusor scheme”列表中显示Funny Cursor自带的鼠标指针外观项目，在其中选择所需的鼠标外观项目，点击OK按钮可改变鼠标的显示外形。

当然，你可从网上下载更多的鼠标外观，点击“Download more”按钮，在打开的网页中显示Funny Cursor提供的所有鼠标外观类型，从中下载自己喜欢的项目即可。之后在设置窗口中点击“Install”按钮，在弹出的窗口中的点击“Browse”按钮，选择对应的下载文件（后缀为“.rfcs”），点击“Install”按钮完成安装操作。不管选择何种鼠标指针外形项目，都不影响鼠标的方向指示功能。

在设置窗口中的“Change the following cursors”面板中可选择当触发鼠标动作和在精确显示鼠标指向时，是否改变鼠标的外形特征。勾选“App starting”项，表示当启动程序时，是否在鼠标指针右侧显示等待标志。勾选“Busy”项，表示当系统繁忙时，是否在鼠标指针右侧显示忙碌标志。勾选“No”项，表示在触发禁用操作时，是否在鼠标指针右侧显示禁用标志。勾选“Help arrow”项，表示当执行帮助操作时，是否在鼠标指针右侧显示帮助标志。勾选“Hand point”项，表示当选择网页连接等操作时，是否在鼠标指针右侧显示手形选择标志。选择“Precision select”项，表示当执行精确选择时，是否在鼠标指针右侧选择标志。勾选“Text select”项，表示当选择文本数据时，是否在鼠标指针右侧选择标志。P



病毒名称：EXE图标修改器变种AB（Harm.Win32.VB.ab）

病毒类型：破坏性病毒

病毒危害级别：★★★

病毒分析：这是一个破坏性的病毒，该病毒由VB编写，病毒执行后会把系统所有后缀为EXE的文件图标修改。修改图标是通过修改注册表EXE文件的图标关联实现的，病毒的目录下存在文件xm.ico，那么EXE的图标就修改为相应的图标。病毒在修改注册表后，会结束掉explorer.exe，然后再次启动explorer.exe来启动修改，这个时候修改的图标就会改变了。病毒还会导致注册表编辑器无法打开，以防止手工修改注册表键值。病毒会修改注册表启动项键值，以实现开机自动启动。给用户正常使用电脑带来了很大不便。

手工删除：

第一步、清除掉内存中的病毒

1.按住Ctrl+Shift+Esc调出“任务管理器”，单击“进程”页。

2.由于病毒进程名为“svchost.exe”，与正常的系统进程名称一致，所以一般用户不容易区分，这里，我们需要使用wsyscheck工具，将路径为c:\windows目录下的svchost.exe进程结束。

第二步、删除染毒文件

进入到C:\WINDOWS\目录中，将svchost.exe文件删除。如果部分病毒文件无法直接删除，可以使用wsyscheck工具进行删除操作。

第三步、删除注册表中的病毒信息

1.打开注册表编辑器，在HKEY_CLASSES_ROOT\exefile\DefaultIcon，修改数据为%1。

2.在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run中，找到键值kav，删除键值为kav。

3.重启计算机，之前被修改过的exe文件图标会自动恢复。

瑞星提示：1.手工清除病毒有一定风险，建议使用杀毒软件进行清除；2.安装专业的防毒软件升级到最新版本，并打开实时监控程序；3.养成良好的上网习惯，不打开不良网站，不随意下载安装可疑插件；4.把网银、网游、QQ等重要软件加入到“瑞星账号保险柜”中，可以有效保护密码安全。P

读者 刘峥问：我笔记本电脑配置较低，上网还算流畅，但只要一安装杀毒软件，系统就会变得很卡，请问在配置不高的电脑上，如何不安装杀毒软件而又尽量保障系统安全呢？

答：可尝试以受限用户的身份上网，而不要以管理员身份。首先要把所有分区都转化成NTFS格式，接着进入“工具”→文件夹选项”，把其中“使用简单文件共享（推荐）”前的勾去掉。这时再打开文件夹或文件的属性时会出现“安全”选项卡，把所有分区属性的“安全”选项卡中“users”用户去掉，添加一个新创建的受限用户进去，权限设为“只读”。然后打开注册表，把里面的[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run]及[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Runonce]项的权限设为只读。对于个别需要写入文件权限的应用程序，比如QQ，再对受限用户权限作个别调整。其次要注意及时清理上网缓存及临时文件，可用批命令在开机时清空C:\Documents and Settings\用户名\Local Settings\Temporary Internet Files和C:\Documents and Settings\用户名\Local Settings\Temp这两个文件夹中的所有临时文件。

读者 陆家希问：最近系统出现了一些问题，我打算手工清除一些被强行安装的流氓软件，但在用系统自带的注册表编辑器却无法删除某些键值，另外还有几个在Windows目录下的异常文件也无法删除，请问有什么好的解决方法吗？

答：建议你使用IceSword这款功能强大的软件，除了超强的进程管理功能外，还具备增强的注册表编辑和文件管理功能。IceSword中的“注册表”项是为查找被木马后门隐藏的注册项而专门设计的功能，它不受目前任何注册表隐藏手法的蒙蔽，真正让你看到注册表的实际内容。比如CNNIC添加的HKLM\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\cdnport这个键值，就是通过它来加载Cndport.sys驱动文件，用系统自带的Regedit删除时会出错，根本无法删除，而用IceSword就可轻易删除。另外IceSword还带有一个功能不俗的文件资源管理器，具备反隐藏、反保护等独到功能，甚至可直接操作System32\config\SAM下受保护的文件，删除一般的流氓软件更不在话下。另外IceSword还能删除特别“顽固”的文件，比如CNNIC中Cndport.sys这个文件采用驱动保护技术，目前只有IceSword可直接把它删除，因为破除驱动自身的保护很困难，以前通常需要启动到另外一个操作系统下删除。

读者 徐辉问：单位上使用ADSL专线上网，一直都很正常，前不久在对机房供电线路改造后，速度下降了很多，与电信部门联系来人检查设备和线路都很正常，不知原因何在？另外请问如何优化ADSL的上网速度？

答：请检查ADSL路由器电源的接地电压是否正常，ADSL专线上网连接因为涉及远程路由，所以对设备接地要求较为严格，这样才能保证具有较强的抗干扰性以正常连接上网，不然很可能会出现一些诸如速度降低、频繁断线等奇怪的故障。

要优化ADSL上网速度，需从合理安装和软件设置两方面入手。合理安装主要是注意从分线盒到ADSL Modem的连接线不能过长，如果分线盒到电脑的距离较远可通过延长网络线来解决。软件设置就是类似以前优化拨号上网速度时的一些操作，像调整注册表中的相关参数等。能找到专门的软件来自动完成优化设置，像“ADSL超频奇兵”这款软件，通过修改PC系统注册表中原来专为低速接入而设置的TCP/IP默认参数，以适应PPPoE方式的ADSL接入，可较大幅度提高下载速度，并解决ADSL浏览网页速度减慢的问题。另外“ADSL优化大师”也是一款很不错的ADSL加速软件，通过对终端设备、系统参数、IE设备等多个方面全方位加速ADSL的上网速度，实际使用中能获得较好的优化效果。

读者 赵伟问：最近朋友送了我一块丽台电视卡，在他的电脑上使用正常，但我安装后，启动播放程序就不断提示“can't initialize winviewhardware teletext board! winview teletext can't go ahead any more!”而不能正常使用。请问这是什么原因造成的？

答：看提示是告诉你不能初始化“图文电视”（Teletext），不少电视卡都具有接收“图文电视”的功能，但一般都是按照国外的标准设计，在国内大多无法正常使用。你遇到的问题即与此有关，建议在“系统配置实用程序”中检查一下，开机后是否自动运行了启动图文电视的相关程序，将其去掉即可。另外也可重新安装电视卡的驱动程序，安装时注意选择不安装“图文电视”部分。

有些电视卡在老电脑上安装后显示花屏，且没有声音。花屏的问题可能是由于某些显卡不支持Overlay显示模式导致，只需在电视卡软件的视频“高级属性”设置中，把其中的“Enable Overlay Mode”模式前面的勾去掉即可。无声音的问题，可能是电视卡与声卡的连线没连接好，大多数电视卡都不能直接处理声音，请用音频连接线把电视卡的Line out口和声卡的Line in端子相连，同时要确保“音量控制”菜单的“属性”选项中“Line in（线路输入）”被勾选上，且没有被静音。

读者 王博硕问：单位有一百多台电脑，最近自己动手组建了一个局域网，打算共享上网，但感觉网速比较慢（包括相互传文件的速度），请问原因何在？是否有必要换用较高档的企业级路由器？企业级路由器和普通接入服务器有何区别？

答：网速较慢很可能是网线制作有问题，如果不按正确标准（T586A、T586B）来制作网线，将存在很大的隐患，因此一定要严格按T586A、T586B标准来压制网线。在一些比较复杂的网络中，由于一些原因经常有多余的备用线路，则会构成回路，数据包会不断发送和校验数据，从而影响整体网速，并且查找比较困难。为避免这种情况发生，在铺设网线时一定要养成良好的习惯，比如在网线上打上明显的标签，而且有备用线路的地方一定要做好记载。

接入路由器通常是家庭及小型企业用户使用，可将局域网方便地共享接入互联网。现在接入路由器不只是提供简单的SLIP或PPP连接，还支持诸如PPTP和IPSec等虚拟私有网络协议，能满足大多数普通需求。企业级路由器要支持一定的服务等级，至少允许分成多个优先级别，还需支持多种协议，包括IP、IPX和Vine，同时要支持防火墙、包过滤及大量的管理和安全策略及VLAN。

客座专家 龚胜





头牌新闻

苹果公司精彩新品亮相

■本刊记者 冰河



MacBook Pro的玻璃显示屏和机身无缝衔接，显示效果非常不错

2008年10月14日，苹果公司公开发布全新MacBook笔记本电脑，及其使用最新技术的LED Cinema家用影音显示器。新MacBook系列笔记本电脑不仅采用新笔记本设计工艺，同时大大降低了高级笔记本电脑的入门价格。新产品创新包括全金属机身和不同需求的笔记本显卡切换应用，产品价格降幅达人民币7000元，使其性价比大大提升。新MacBook和15英寸MacBook Pro都有一个以整块铝合金材质精制而成的一体成型机身，精致轻薄，轮廓优美且十分耐用。苹果公司工业设计高级副总裁Jonathan Ive说：“MacBook一体成型机身是用一块铝合金精制而成，这使得全新MacBook更轻薄、更坚实耐用，其美观雅致的外观是我们以前从未梦想过的。”同时发布的LED Cinema显示器是专为全新MacBook系列设计，包括一个集成的MagSafe充电器、三个USB 2.0端口和新Mini DisplayPort，使MacBook用户可轻松快速连接他们的笔记本电脑并接通电源，使用他们喜欢的外设。



软件圈

Capsula开发过程自动化解决方案发布

软脑软件（北京）有限公司于2008年10月30日在北京召开媒体发布会，正式宣布全面地向国内软件行业推广其经过长期实践、优化的开发过程自动化解决方案——Capsula。Capsula主要是通过过程自动化服务，建立适合企业自身需要的卓越开发过程管理系统，在一些业界典型开源软件的基础上，创新地融入过程改进思想，通过多年的二次开发，把多个不同开源软件集成为一个紧密结合的开发过程管理系统。伴随软脑长期改进实践和不断优化完善，已经形成对CMMI和开发全过程的全面支持，项目开发各过程的整体协同，其中包括项目管理、测试管理、过程管理、度量分析、配置管理、变更控制和文档管理等。

ESET NOD32推出全新升级计划

2008年11月1日～12月31日期间，ESET NOD32中国区总代理二版科技开展“一人购买，二人分享，二年无忧”全新升级计划：凡在活动期间购买任意一款ESET NOD32防病毒软件，可同时在两台计算机上安装使用，并享受两年升级服务。ESET NOD32防病毒软件采用业界领先的ThreatSense引擎高级启发式检测技术。该技术通过代码分析、基因码和动态虚拟机三种检测手段，能有效检测出各种变种和未知病毒，对广告软件、Root Kit、间谍软件、木马、病毒、蠕虫等恶意软件具有高侦测率，且系统资源占用率很低。值得注意的是，用户在购买ESET NOD32后，须在2008年12月31日前注册使用才能享受这一服务。





硬件店

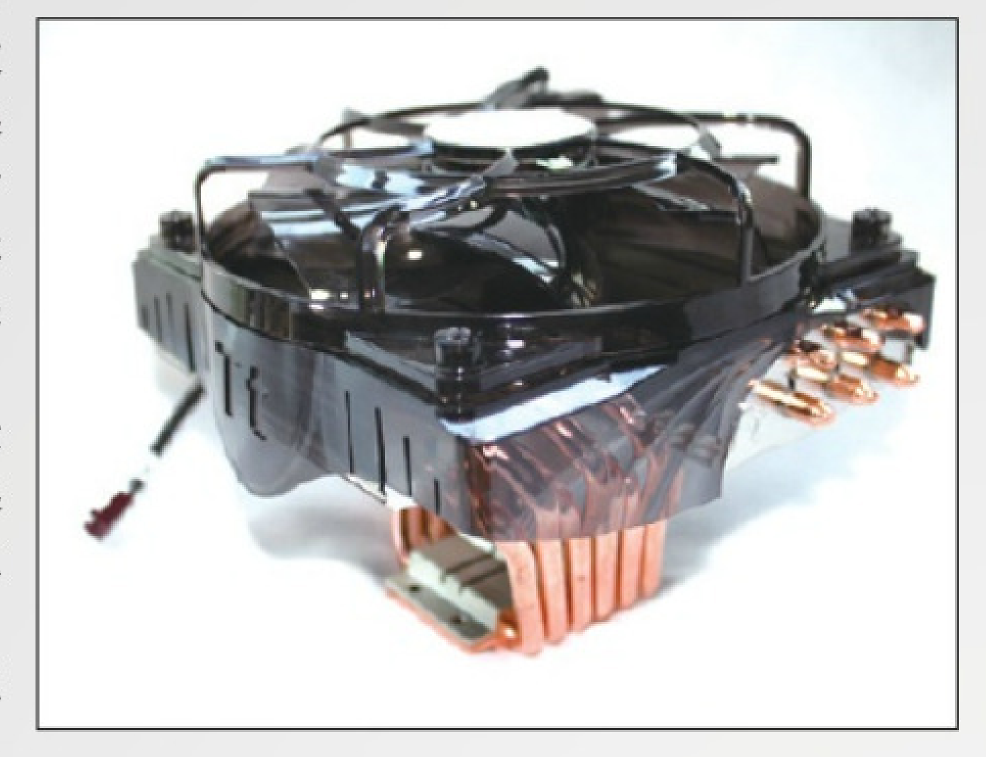
技嘉推出Intel平台主板新品

2008年10月24日，技嘉推出Intel平台全新GA-E7AUM-DS2H多媒体家庭剧院代表机种。其采用全新NVIDIA GeForce 9400整合型芯片，并支持HDMI/DVI显示接口。这款产品支持Intel四核心与双核心中央处理器并支持FSB 1333外频，兼容最新Intel 45nm处理器。使用NVIDIA最新内建显示的IGP整合型芯片，支持DirectX 10，并支持PureVideo HD与PhyX等功能，采用超耐久系列（Ultra Durable 2）的全日系固态电容优质用料，电源模块采用高规格4相设计。



Tt Big Typ14Pro散热器正式上市

近日，Tt（Thermaltake，曜越科技）正式推出采用14cm风扇的散热器——BigTyp 14Pro，它可在保证散热性能的情况下，有效降低风扇噪声。风扇转速还可由玩家通过开关自主调节，风扇在最低转速时噪声可低至16dBA，称得上真正的静音。BigTyp 14Pro不仅增大了风扇尺寸，其在热管数量上也增加了一倍。六根热管成一定倾斜角度的设计可以保证两块独立散热鳍片都能均匀享受热管的服务，快速有效地为CPU进行散热。



汉王电纸书“宇航版”首度亮相

2008年10月，在第二个“中国航天日”来临之际，中国宇航学会与汉王科技在中华航天博物馆共同召开“我与神七同行——汉王电纸书圆满完成存储任务表彰会”。会上展出与“神七”共同飞向太空的汉王电纸书，针对普通消费者的“汉王电纸书宇航版”也同时亮相，这一阅读器与普通电子阅读器的最大区别在于，其汉王数位板和电子纸显示屏两项应用技术达到国际领先水平。汉王电纸书对书籍资料的容量更是相当于一个图书馆，其小巧轻便的特点可使用户实现掌上阅读。自2008年8月起，汉王科技支持中国宇航学会开展“点亮宇宙 寄语神七——我与神七同行”祝福签名活动，活动组委会将评选出的2008条优秀作品存入汉王电纸书宇航版，载于“神七”飞船共同飞向太空，伴随航天员的全程太空之旅。汉王科技研发团队按照“神舟七号”应用要求所开发的电纸书产品，伴随“神舟七号”发射成功，经受高速飞行、失重状态、剧烈震动、大噪声环境及防磁、真空等考验，确保了储存数据的安全。

漫步者发布5款获奖多媒体音箱

2008年10月28日下午，漫步者在京召开2008年新品发布会，并向与会人士展示Ramble数字红外无线功放系统、e20桌面数字音箱、M500 for iPod音箱、M360迷你数字一体化音响和M3 Plus笔记本音箱共5款最新产品，其中部分产品分别获得多个国际设计大奖。在发布会上，漫步者股份公司董事长张文东先生做了精彩的现场致辞，并对漫步者新品的设计理念和产品特点进行详细阐述。张文东表示，漫步者一向以产品品质取胜，而随着用户消费需求的变化，仅仅依靠产品品质已不足以完全满足用户需求。用户要求产品无论是外观设计、使用操控，还是品牌底蕴上都拥有更丰富内涵：不仅要有品质，还要有品位。漫步者此次发布的新品，就是基于这一理念的创新之作。对于漫步者而言，要提供给用户的不仅仅是好音乐，还有更具品位的生活。



M500 for iPod音箱

华硕推出前风挡导航投影新品R800

近日，华硕推出一款面向高端市场的导航仪新品——R800，其采用先进前风挡导航投影（Pathfinder）技术，可大大提高驾驶的安全系数。它采用400MHz三星2440处理器，内置64MB RAM、2GB Flash ROM，依然采用业内广受好评的SiRF StarIII GPS芯片，内置天线并留有外接天线插孔，1530mAh锂电池可提供充足的续航能力。它配备5英寸480×272大尺寸宽屏，拥有133mm×86.2mm×16.8mm/240g的轻薄机身，提供Micro SD卡（最高8GB）插槽、USB 1.1和蓝牙2.0。软件方面R800采用Windows CE 5.0系统，内建MP3和影片播放器、相片浏览器，提供智能光源感应、蓝牙免提扩音转接/拨号、短信语音化、电话簿同步等功能一应俱全。



台电8GB杀毒加密U盘99元

近日，台电推出99元新款8GB杀毒加密U盘，它将杀毒功能和硬件加密技术合二为一，内置正版江民杀毒软件，无需安装即可使用，即插即杀，输入正版序列号可通过网络随时免费升级。它还内嵌加密功能，设置后通过密码才能访问U盘。



Razer打造游戏鼠标

游戏的火爆运营和运用鼠标进行的紧张刺激的打击感受，从9月份开始，美国键盘鼠标生产厂商Razer与国内网游《穿越火线》开始战略合作。作为目前世界上最专业的鼠标厂商Razer来说，希望联合CF共同为玩家打造最时尚和炫酷的游戏产品，Razer一直以来期待打造的是世界

顶尖级的品牌，这次更于08年11月初联合腾讯官方强力推出CF专用FPS游戏鼠标，标明了《穿越火线》在FPS游戏行业中的地位，正如SKY等电竞明星所说的："Razer和"穿越火线"都是WCG世界电子竞技大赛中指定品牌，他们的合作原因很简单，他们都是最好的！"





网络帮

微软MSN携手金山毒霸共同发布MSN保护盾

2008年10月28日，微软MSN与金山毒霸在北京达成战略合作协议，共同致力于提升即时通信领域的安全保障。双方共同宣布面向Windows Live Messenger用户，发布双方合力打造的最新安全产品"MSN保护盾v1.0"和"MSN安全保护中心"。这两款安全保障产品的推出，为所有中国市场的Windows Live Messenger用户提供便捷、可靠的文件传输保障和全面的计算机安全使用解决方案。即日起，用户只需登录http://im.live.cn/safe下载MSN保护盾，即可获得全面的沟通安全保障，包括Messenger启动时对计算机进行安全扫描、接收好友发送文件时对文件进行扫描以及针对重要的安全信息及时对用户进行提醒等功能。此次微软MSN与金山的合作，不仅为广大MSN即时通信用户提供便捷可靠的安全保障，也是微软MSN今年提出的"知人有信"品牌主张最有效的诠释。



2008年中国国际信息通信展览会开幕

2008年10月21日，"2008年中国国际信息通信展览会"在北京隆重开幕。作为国内最大综合信息服务提供商——中国电信此次参展紧扣服务社会信息化、畅想信息新生活的主题高调亮相，并采用新颖活泼的形式，结合互动演示活动，展示商务领航、我的e家、天翼和信息田园等综合信息服务业务。中国电信设于中国国际展览中心新馆的展台分为企业形象、家庭客户、政企客户、个人客户四大展区，通过虚拟场景与业务展示虚实结合的形式，将移动元素、号码百事通、重点转型业务应用分别融入客户品牌，充分展示中国电信强大的综合信息服务能力和差异化竞争优势。



记者言

MSN怪现象

■本刊记者 生铁



即时通讯软件领域的竞争来来去去，剩下的还就是MSN和QQ两家。最后两家你都得装，每天上线都要挂起来。

今年下半年以来，MSN Messenger在各大院线的大片中播放了不少广告。广告做得很滑稽有趣，两个人刚在一个房间里坐下，说聊聊吧，接着就有一堆稀奇古怪的人进来捣乱，其中还包括举个"办证"牌子的人及从头到脚往你身上灌一盆水的人（灌水），还有骗子、穿网格丝袜的女子等。只有当两个人选择MSN Messenger聊天时，周围环境才海阔天空、天高云淡、无限高雅起来。意思是只有你用MSN，才是一种高雅的选择。

这话没错。但MSN传输速度就是没有QQ快，MSN最奇怪的情况，就是两个有工作往来的人先在MSN上谈事，谈完要传个计划表、策划书或其他什么办公文件，结果MSN传输速度实在不怎么样，稍微大一些的文件，你就等吧，而且有时传到多一半时，还莫名其妙断线。接下来发生的事就是其中一个人问另一个人："你有QQ号么？"另一个人答："我有。""那我QQ传你吧。"

结果两个人又互换QQ号码，然后重新打开QQ传文件。但就是这样，花的时间也还是比MSN传文件花的时间要少。最初人们选择MSN，就是为了免去QQ上陌生人的骚扰。但QQ自2006年以来的更新版本中，你再想无限制地给陌生人发送垃圾消息、随便加入别人QQ号码，这类现象已经被相对好地杜绝了，MSN的这一优势也不在了。QQ也有自己的"日志"和"邮箱"，设置上都很方便。所以凡是MSN有的优点，QQ也全都有。

但QQ能即时抓屏，这个MSN就没有。有时做平面设计的人知道这个方便，你想告诉对方你设计的图是怎样的，或如果你想让别人看看你给猫新拍的照片，那你直接在自己电脑上抓屏，直接发到QQ对话栏里就行了——一切都是那么方便。

而MSN给我们的是什么呢？它自己的新闻门户站做得不能和腾讯相比。每天读腾讯的新闻，已经使我看新浪的次数少多了。他们的专题做得相当有声色，而能反映社会问题的新闻，也因QQ的广泛受众而使之更早曝光。在MSN上交流得久了，再回到QQ上，还是会被它丰富多样的表情所逗笑，而MSN那些图形化的字体已经使人烦透了。

说件发生在我个人身上的搞笑事情。我每次在MSN中点击别人发给我的链接，自动弹出的永远是腾讯TT浏览器页面，而我在QQ里点开链接，每次出现的却是IE浏览器。真是个具有讽刺意义的事。P



《仙剑OL》来了，风风火火的来了哦！大约有7年吧！大宇的跳票也终于结束了！为了永恒的经典、为了心中那份不灭的期盼，我们等待的时间太长了！可能，现在有许多人对《仙剑OL》品头论足，似乎是在说这款网络翻版不再有以往的经典，而更多的是商业化元素。其实，网络游戏本身就是一款商品，不同的是她能否引起玩家的共鸣。说白了，就是玩家能否在游戏中找到自我？能否感受到游戏内在的精髓？

《仙剑OL》技术测试全方位评测报告

《仙剑》系列游戏感动了太多的人，一款《仙剑OL》又让太多的人翘首期盼，如今她来了。用《仙剑》系列单机游戏去衡量《仙剑OL》，笔者感觉可比性太少！因为单机游戏强调的是人与游戏的互动，通过游戏去感悟到什么；而《仙剑OL》是人与人之间的互动，需要所有玩家去共同创造。摘掉有色眼镜，去正确的评价《仙剑OL》，褒贬自在人心。

游戏运行环境要求

基本配置	CPU	1GHz
	操作系统	Windows9X/2000/XP
	内存	512MB
	声卡	支持DirectX9.0c
	磁盘空间	预留4GB以上
	网络	ADSL/CABLE
	显卡	64MB 显存
推荐配置	CPU	2.4GHz
	操作系统	Windows9X/2000/XP
	内存	1GB
	声卡	支持DirectX9.0c
	磁盘空间	预留10GB
	网络	ADSL/CABLE
	显卡	128MB 显存

测试平台环境

CPU： AMD 6400+
操作系统： WINDOWS XP SP3
显卡：讯景8600GT
内存：金邦DDRII 800 2G*2
声卡：主板集成ac97
磁盘空间： 320G硬盘，游戏所在磁盘预留50G
网络：电信ADSL 4M



《仙剑OL》——跟不上时代的美感

从单机游戏的角度来看，《仙剑》系列在图形效果上，一直算不上有多精彩，但《仙剑》能够依据故事情节和游戏世界观，打造出一个整体风格趋向唯美、浪漫的游戏图形氛围，着实也弥补了在图形引擎上的不足。《仙剑OL》在图形效果上，遵循着《仙剑》单机系列的风格，虽说在3D构架上不太完美，甚至有些粗糙，但还是较能与游戏所营造的世界观相吻合。特技效果在《仙剑OL》中运用得不算太多，只是简单的营造出水纹、天气昼夜变化、技能效果、装备发光效果等，表现得不太尽如人意。只是，这一切在仙剑完美的剧情下，似乎也就显得不太重要了。引起玩家争论的另一个因素就在于《仙剑OL》不支持全方位的旋转视角，只能直视目标前方，天空的颜色在《仙剑OL》中成为了永远的猜想！这点，确实非常遗憾。既然做到了3D图形效果，但为何又不实现真正的3D效果呢？



由于游戏不能支持旋转的全方位视角，致使在今后游戏中的某些战斗，就变得不是十分精彩了。特别是针对PvP而言，强调微操的灵狐夜隐就略显的心有余而力不足了。在某些程度上而言，这种有视角局限的图形效果，确实制约了PvP的可操作性。



既然谈到了操作性，《仙剑OL》还是有其独到的地方，例如游戏支持全键盘操作。所有指令都可以通过键盘操作来完成，鼠标在键盘操作模式下，仅仅是用来方便旋转视角的工具，而全键盘操作的运用，又能让远程攻击角色有更大的移动战斗空间，从而也增强了游戏乐趣。

褒贬不一的《仙剑OL》画面，确实有很多遗憾的地方，但也有让人欣慰之处。柔和的色调搭配、简洁化的图形效果，让这款游戏充满了大众化气息。如此低端配置要求，相信只要想来《仙剑OL》游玩的玩家，因该都会得到不同的满足。

《仙剑OL》——让角色充满DIY

游戏角色的设定，是《仙剑OL》的一块重头戏。首先，玩家可根据自己的喜好，去选定角色的“头发、发色、脸型、肤色、身材、身高”这6项基本外观，依托多种选择的模式，玩家很雷人地就可以打造出一个充满自我个性的角色形态，再配合日后即将推出的时装系统，届时角色的外观造型将会是五花八门、形态各异。

除了角色外观上的DIY，系统还提供了对角色的先天属性进行DIY选定。先天属性总共有7种，每一种属性都对角色的能力值有相应的提高，玩家在选定这些先天属性值的时候，可参考自身的职业选择，并且依附职业特性来强化角色的最初始能力。这些先天特性为：

赋凡（所有属性+1） 根魔（武术+5） 神会（灵性+5）
妖相（灵耐+5） 鬼骨（体质+5） 禀仙（身法+5）
妙圣（吉运+5）



可以说，上述这些属性值是非常重要的。因为，角色在游戏中没有属性点可以分配，属性点加成全部靠装备来提升，并且角色的职业在游戏初始阶段就已经定位。所以说，千万不要小看着区区5点能力值的附加，它将直接关系到角色在日后的游戏中，各项能力的性能，以及最主要的作战性能。所以对先天属性的选择还是要做到慎重考虑的！

《仙剑OL》——变幻莫测的技能

角色技能历来都是所有网络游戏中的重中之重。《仙剑OL》在技能的设定上，很注重职业技能之间的平衡性和竞技性，因为技能的平衡就是职业的平衡。《仙剑OL》的技能采用了现在很流行的树型方式，技能的学习、提升都依靠角色等级来完成，并且技能的学习还需要消耗技能点。谈到技能点，笔者感觉《仙剑OL》做的很有意思，获得技能点得重要途径就是去完成海量的任务，根据任务难度的不同，获得的技能也不尽相同。总体来看，游戏还是将剧情、任务放在了首要地位，否则对于那些拼命冲级的玩家来说，任务系统不过是摆设罢了。而今如此的技能点获取途径，就要所有玩家不得不去面对任务、完成任务，虽然这样做有些强迫的含义，但当真正走进仙剑任务系统的时候，却也能发现任务系统还是很有趣的，至少一个个新颖的小故事摆在你面前，也算得上是一种对游戏的调味剂了。

角色各种属性的具体性能

属性名称	说　明
等级	显示角色等级
经验值	当前经验/升级所需经验
角色名	显示角色名
称号	显示称号
装备展示栏	显示角色装备和形象
体力	显示生命值
灵力	显示法力值
真气	显示真气值
武术	影响物理攻击力
体质	影响物理防御力
灵性	影响法术攻击力
灵耐	影响法术防御力
身法	影响命中率
吉运	影响回避率
物理攻击力	武术和装备物理攻击力的总和
物理防御力	体质和装备物理防御力的总和
法术攻击力	灵性和装备法术攻击力的总和
法术防御力	灵耐和装备法术防御力的总和
命中率	显示装备或技能追加的命中率
回避率	显示装备或技能追加的回避率
攻击延迟	显示物理攻击间隔频率
格挡率	显示格挡物理攻击的几率
移动速度	显示角色行走速度
爆击率	显示物理致命攻击的几率
五灵属性	显示五灵攻防属性
体力回复	显示角色体力回复能力
灵力回复	显示角色灵力回复能力
邪气值	在游戏中PK会提高邪气
恶业	在游戏中做坏事会累加恶业

所有角色的技能都呈现出不同的发展途径，换句话说也就是通过技能来选择职业的发展方向，其实这就是一种变相的转职。不过这种做法很容易造成职业的单调性，例如某旁支技能过于实用，是否就可以将该职业定性在此旁支技能的发展上呢？此外，这种技能的方式还为游戏增添了太多的不确定因素，如何选择技能？如何搭配技能？如何调节技能之间的运用顺序？都将会成为今后游戏中争论的焦点。看来，要想在《仙剑OL》中称王称霸，光是装备好还不够格，技能的正确使用方法才是王道啊！

《仙剑OL》——沟通如此便捷

人际交往是《仙剑OL》所倡导的。游戏中提供了便捷的邮件系统，同时还将密语模式升级为游戏内在的即时通讯。此系统方便了玩家单独之间的沟通，再也不必担心重要的个人通讯记录被刷掉。笔者感觉这个系统做的较为完善，尤其是在日后的组队战斗模式中，在副本、杀Boss等特殊战斗情况下，这种即时的快捷通讯模式，将会是战斗能否取胜的关键。对于好友系统、工会系统等传统内容，《仙剑OL》并无太多的创新，基本上属于傻瓜模式。

《仙剑OL》——宠物也来战斗

宠物系统是现在所有网络游戏必备的内容了，宠物不仅作为一种装饰物，并且现在已经完全融入到了整个游戏的战斗中。可以说，一个角色的好坏，除了看他的等级和装备，宠物也是非常重要的组成部分。《仙剑OL》中的宠物系统被重新灌上了新名字——御灵系统，总体来看，御灵系统无太多创新之处，只是对宠物的各种属性值内容有所增强，让宠物的属性更加多样化，并且对宠物的转生、重塑也有了相应的强调。总体来看，宠物将会成为《仙剑OL》中的高等物品，其次可以预测针对宠物而推出的各种道具商品，也将会五花八门。如此来看，《仙剑OL》的大烧钱地非宠物系统莫属了。

《仙剑OL》——做不完的任务

刚才我们说到技能系统的时候，提及到技能点的获取主要是通过任务系统。的确，现在的网络游戏任务系统，在很大程度上成为了附属品，也就是说玩家要提升等级可直接去靠杀怪，而各种各样的任务却无人问津。这也就难怪《仙剑OL》要将任务与技能点进行绑定了！毕竟，《仙剑OL》最吸引人的地方，还是它的剧情！

任务系统是庞大的，几乎角色每提升一个等级，就有至少5个新任务出现，这些任务都属于旁支任务，任务的主体内容为：送口信、打怪、获取物品等。玩家只有不断完成任务，才能获得足够多的技能点。游戏为了节约玩家在任务中的时间，有自动寻路、自动找寻NPC、自动找寻怪的功能，基本上任务模式也可以算作是傻瓜流程了，鼠标轻轻一点，角色轻松到位。

也罢，这篇技术测试评测报告，也应该告一段落了！实话实说，笔者也深感游戏的时间太少，还没有真正的体会到《仙剑OL》的精髓之处。可能文中的一些内容有不尽人意之处，还望各位海涵。让我们共同期待《仙剑OL》的正式来临吧！P

2008年年底，备受中国玩家瞩目的全球首款神秘探险题材网络游戏巨作《神鬼传奇》终于拉开了它神秘的面纱，向期待已久的广大玩家展示了它独特的文化魅力和精彩绝伦的游戏内容。

《神鬼传奇》风云来袭！——十年经典 神鬼降临

ONLINE 神鬼传奇 SGCQ.WANMEI.COM

一．《神鬼传奇》风云来袭



完美时空上海研发公司担纲制作的《神鬼传奇》使用全新的游戏引擎，揉合了神秘探险内容，游戏风格鲜明独特。完美时空制作并成功运营了多款知名大型网络游戏，它在中国创造的网游神话让无数MMORPG迷们对《神鬼传奇》充满了期待与信心。《神鬼传奇》封测日期发布后，封测号抢得活动在玩家间如火如荼展开，造成一号难求的景象，《神鬼传奇》的魅力由此可见一斑。

《神鬼传奇》创造出一个横贯东西的庞大世界，在这里玩家将能在模拟得惟妙惟肖的3D游戏世界中畅游龙帝墓、吴哥窟、百慕大、古埃及等举世闻名的世界遗迹。《神鬼传奇》游戏内容囊括了从古中国到古北欧的神话传说，将中西历史、神话、传说与文化结合在一起，构成了具有丰富人文特色的神秘世界。

游戏画面精致细腻，战斗动作流畅爽快，装备华丽富有个性，首创灵魂圣衣独特的动画效果。令人惊讶的是这样丰富的图像效果表现方式却只要求非常平民化的硬件配置，使用Cube Engine引擎让数百名玩家积聚一处而不影响游戏流畅性。高级的视觉享受和低标准的配置要求，让每一个玩家都能领略享受《神鬼传奇》的超凡魅力。

二．神秘的西欧传说

《神鬼传奇》游戏背景主要采用了北欧神话，冒险家们的传说从诸神的黄昏结束后开始。主神奥丁与邪神洛基的战斗两败俱伤，黑暗势力被诸神赶回了原有的栖息地。世界看似获得了和平，但是那些原本被诸神庇护的地区失去了守护它们的力量，诸神所建立的世界秩序正逐渐崩塌。

洛基的得力助手亡灵卡尔重新拉拢了那些参与众神之战的黑暗势力，企图借此机会代替诸神站在世界的最顶端。

人类探险协会意识到黑暗势力的阴谋。挽救世界的方法只有一个，那就是复活伟大的主神奥丁，重建世界的秩序。为了复活奥丁必须找到三件创世神器，它们分别是尼伯龙的指环、潘多拉的盒子、财富戒指夏洛特。为此，勇士们通过智者的指引迈向了漫长的探险旅程。他们需要在8个神秘的遗迹中寻找神器的线索，之后将要勇闯冥界和黄金之城，甚至去挑战远古巨兽黑龙的巢穴……



玩家所扮演的冒险家勇士，寻宝探险的旅程从这里开启。是成为获得绝世神器的顶尖探险家，还是成为与奥丁齐名的众神之王？

命运，就在玩家自己的手中。

三．探索世界 精彩体验

《神鬼传奇》系列电影自1999年至今陆续为人们讲述了3个精彩的探索故事，神秘刺激的探索之旅深深捉住人们的心。从黄沙掩盖的金字塔到深埋地下的龙帝之墓，冒险旅程跨越了时间与空间，观众在为探险英雄的命运紧张的同时，都会萌生这样的想法——想要成为那样一位掌握钥匙打开神秘之门的英雄，在探索与战斗中参与历史、

谱写历史！完美时空推出的《神鬼传奇》，正是对这个奇妙梦想的完美诠释。

在游戏里《神鬼传奇》电影中的主要角色都会在游戏中出现，玩家将会看到欧康纳和伊芙琳以及众多相关角色，甚至一系列的任务都围绕着电影剧情展开，玩家在进行任务的同时将再次重温电影的精彩故事，不仅如此，游戏还将三部电影的内容串联在一起，让玩家在游戏中将得到更真实的角色扮演体验，感受电影和游戏的双重享受。

在游戏中，玩家游将会接触到电影中出现过的怪物，例如甲虫、僵尸、阿努比斯、木乃伊、兵马俑。真实再现的怪物和场景让玩家身临其境置身于电影中气势磅礴的遗迹下，为了正义与试图毁灭人类世界的魔物厮杀拼搏。



除了熟悉的电影主角和剧情内容外，还加入了电影中没有的元素，如恢弘的亚特兰蒂斯、深邃的人鱼秘境、空灵的精灵之泉等场景，让玩家在似曾相识的熟悉中又有一份陌生新鲜的感受。

四．五大职业 五种精彩

《神鬼传奇》中只有一个种族、五个职业：战士、骑士、刺客、法师、牧师。分化简单明了，玩家无须在种族和职业之间徘徊犹豫，只需直接选择自己喜爱的职业即可。无论选择哪一个职业都不会因为攻击输出不够无法单练而产生遗憾，任何一个职业都有强大的攻击输出，满足玩家单练或组队的练级要求。

人物升级后获得属性点，不同的加点方式培养出各种各样的人物，每一个都能成长为独一无二的角色。各职业都有极富职业特点的独特技能，人物动作自然流畅技能效果炫丽，战斗过程充满淋漓快感。



角色达到30级之后可以获得坐骑，根据职业特点自动生成，每个职业均有适合自己的坐骑。强化坐骑能领悟新技能，只有在骑乘状态下使用。坐骑技能可以帮助玩家在团队战斗中发挥重要作用。在共同合作中探索出多样化的战斗方式。

五．极上追求 灵魂圣衣

“灵魂圣衣”含有两个概念。

灵魂：装备自身具有生命，能够不断学习进化，具备独立的思想。灵魂圣衣会根据角色动作的不同，在人物的肩甲、头盔、武器、盾牌、背部播放不同的动画效果，例如会眨眼的魔眼装备、会喷火的龙头装备、张牙舞爪的章鱼装备、拍打翅膀的天使装备。动画效果动感十足生动有趣，前所未闻的别致设计让人心动万分。

圣衣：它们对应了天空的众神与星座，每一套都包含着一个对应神灵的灵魂。这让人想起风靡一时的《圣斗士星矢》，确实，灵魂圣衣如同黄金圣衣一样可以组合排列、拆分合成，更可自由搭配属性，每一个圣衣的组件都拥有特殊的属性，得到的组件越多，属性也越强。

灵魂圣衣是《神鬼传奇》首创的概念，亦是游戏最大的亮点。不得不说，有很大一部分玩家，进入《神鬼传奇》的目的只是单纯地想拥有一套属于自己的灵魂圣衣。灵魂圣衣，是玩家对装备系统的极上追求。

《神鬼传奇》装备系统丰富复杂，除了灵魂圣衣外，普通装备也极富特色，每件装备都有自己独特的多种属性，其属性并不亚于灵魂圣衣。想要获得与众不同独一无二的极品装备，《神鬼传奇》完全满足玩家对装备的执著追求。



六．共战斗同生死的召唤兽

《神鬼传奇》的召唤兽造型风格写实，具有浓郁的西方风格，召唤兽外型不同于完美 时空其它Q版游戏的可爱，而是又酷又帅，但召唤兽并不仅仅只有外表吸引人，它将会以杰出的战斗力量成为冒险家们的不可缺少的得力助手。

召唤兽随着吸收战斗经验而成长，学习各种各样的战斗技能。不同类型的召唤兽所学习的领域也各不相同。召唤兽的性格有四种：胆小、淘气、认真、鲁莽；战斗有五种：力量型、智力型、敏捷型、精神型、体质型。不同的性格和战斗类型能搭配出一个独特的召唤兽。加上随机生成成长值、召唤兽融合及重生，召唤兽的培养可谓千变万化，独一无二，其复杂的系统，就要玩家慢慢探索了。



七．十年经典 神鬼降临

十年经典，神鬼降临。《神鬼传奇》当之无愧。其精美的游戏画面、制作精良的装备都给予玩家美好的第一印象。越是了解《神鬼传奇》越是被它的魅力吸引，丰富的内容、各类复杂的系统，都需要玩家耐心地探索。尤其是它的装备系统，其复杂程度当今游戏鲜少能及。《神鬼传奇》的问世，对热爱追求极品装备的玩家来说是一个巨大福音。

毫无疑问《神鬼传奇》将是本年度最值得期待的游戏大作。P

如果您对于完美时空的游戏产品《神鬼传奇》有什么好的心情故事、全新攻略或者心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！我们的联系信箱是：sgcqpm@wanmei.com，邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及刊登媒体名称。

快乐是什么？快乐就是猫吃鱼狗吃肉大“天子”打小怪兽。在网游的世界里，玩家们畅游在其中，他们寻找的往往通常就是两个字“快乐”。

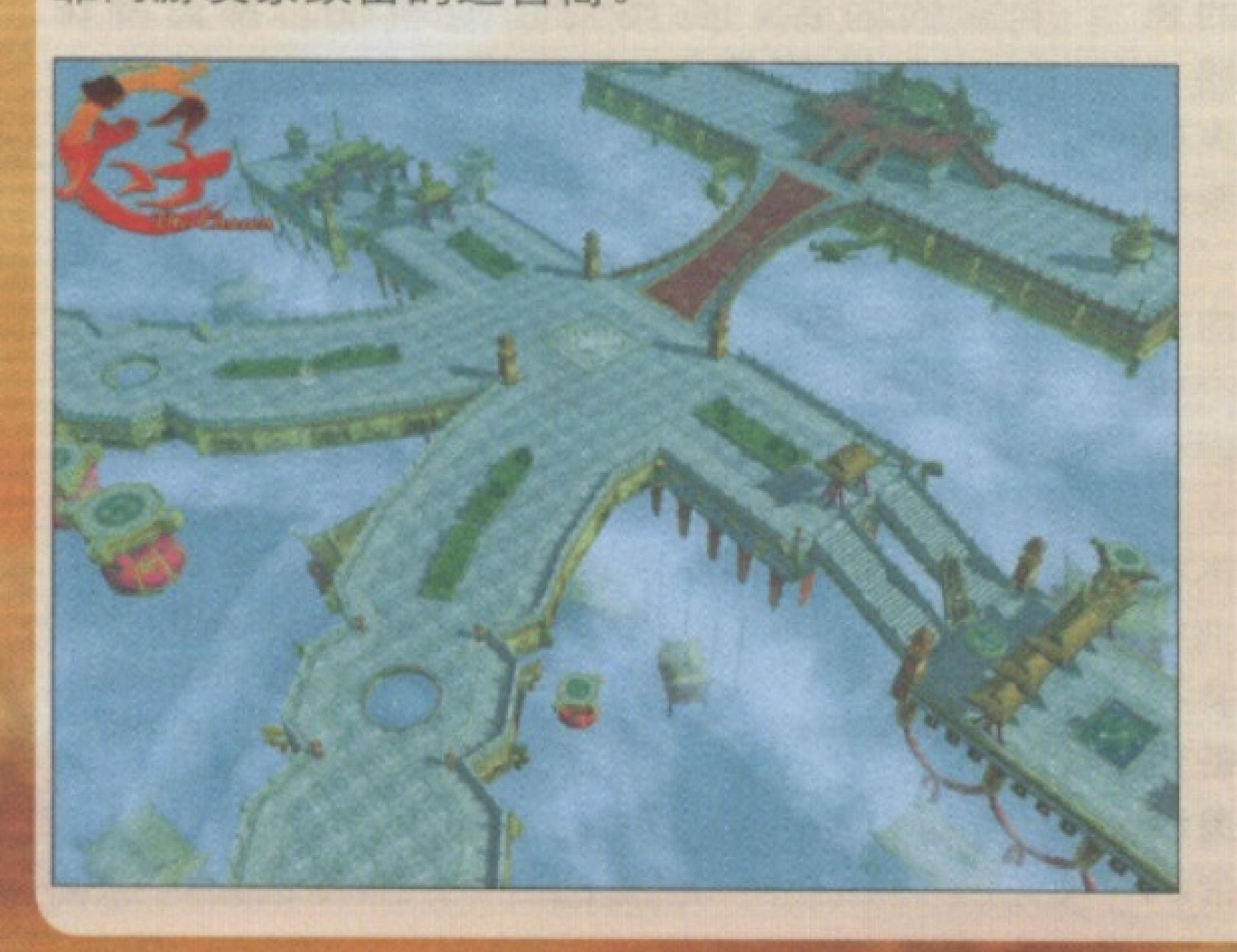
玄幻网游《天子》回归MMORPG的快乐本质

快乐的方式有很多，也许就是因为花很少的力气就打败了一个大Boss；也许是今天又一下子升级升得很过瘾，抑或是在虚拟的世界里谈上一场虚拟的爱情……如果在这种快乐的基础上加上一个代价，那么，谁希望这种快乐是无价的，不需要附加任何条件的。

可是又有句话“天下没有免费的午餐”。骨灰级游戏迷都会很熟悉网游收费模式的更迭，从先前第一代收费模式计时收费转到第二代的道具收费，网游收费模式也是开始了一场颠覆。

念念网游财子们的“发财经”

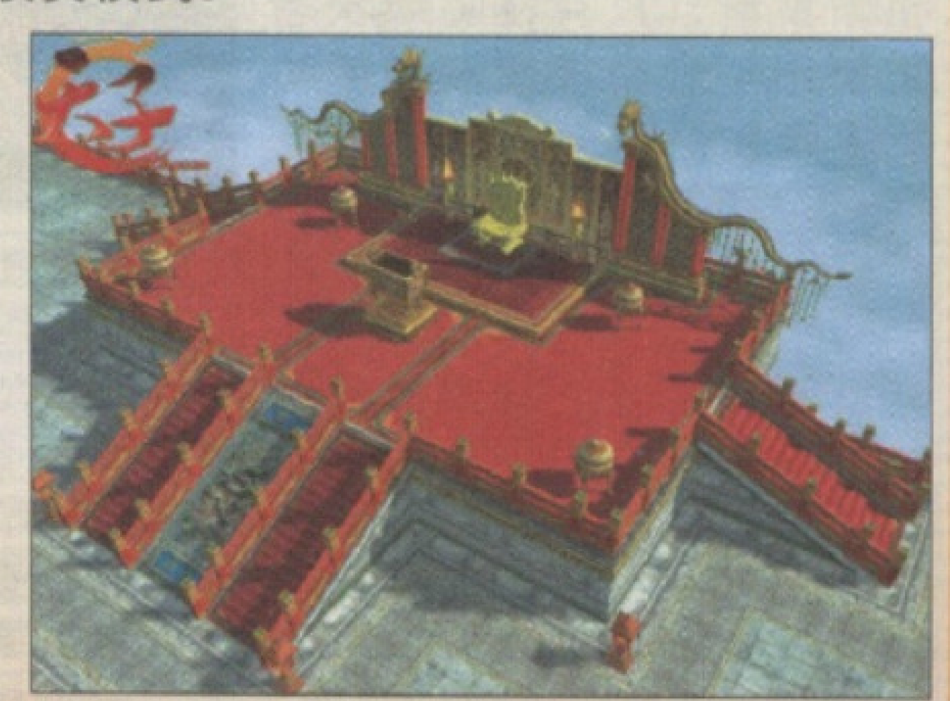
网络游戏的确是一门很赚钱的行业。在中国，网络游戏的发展已经快十年了，在这段短暂的历史中，凭借着运营网络游戏暴富的掌门已经不在少数。即使是已经有着上亿家产的精英们也把越来越多的目光投向了网游产业。于是涌现出越来越多的靠网游发家致富的运营商。



而网游产业一方面涌现出了很多的运营商，另一方面也带来了前所未有的玩家与运营商之前不可调和的矛盾指向。那是什么造成了玩家与运营商之间相互抵触的局面呢？答案很直观，那就是利润。

新收费模式的“呼之欲出”

一直以来玩家与运营商之间总是因为利润纠葛而纷争不断。玩家只是想在游戏中体验虚拟世界的快乐，而运营商千方百计的想办法赚取他的利润，要维持一种玩家与运营商之间的平衡，势必会呼之欲出一种新的收费模式。



近来身处网游界十分低调的运营商游戏蜗牛推出了一款玄幻式穿越类MMORPG网游《天子》，并且顺势打响了网游界新收费模式的战役。以往运营商的收费模式无非就是游戏免费玩，挣钱靠道具，没有好道具，看你怎么玩。而现今游戏蜗牛正在引领着另一道新型收费模式的风向标。不再是传统的玩家买道具，不买道具就无法游戏的老套手段。它所提倡的是一种道具靠玩家通过在游戏里勤劳的“赚取”而获得。这就形成了一种新的收费模式。

如何实现“真免费”

游戏蜗牛是网游界比较早就提倡“虚拟世界缔造商”的概念，而之所以是虚拟世界，往往所强调的是虚拟技术的超前感受，又突出了虚拟体验的现实效应。在整个虚拟世界里，玩家不但能够感知与感受到虚拟世界所构建整个虚拟的人际关系与交互环境，更可以通过“真免费模式”才能真正实现。



玩家在游戏中获得的乐趣才是去玩游戏的动力，但一个玩家在玩到一定时间以后需要花钱来支持这种快乐，就给这种快乐造成了一种“负担”。一旦形成了快乐的“负担”，不管游戏再怎么好玩，也会因此流失一部分玩家。因此，免费模式急需出现。

如何做到“真免费”是目前众多游戏公司所要探讨的问题，但是游戏蜗牛已经“整装待发”了。他们所思考的切入点是玩家获得乐趣的程度。当玩家进入游戏后，会发现他在游戏过程中所花去的时间都将是有价值的。除了依旧保留拥有一般游戏货币以外，还有一个在其他游戏里少有的设定，就是族谱系统，其目的是为了鼓励玩家和其他玩家进行互动和交流。通过经营人脉关系，玩家不仅可以用时间创造价值，也可以用头脑经营价值，最终从整个游戏世界里的玩家消费以及价值创造中收获价值提成。

平衡两者 健康发展网游

而在人民币消费上也没有强制性，用户近乎不需花一分钱就能得到在其他网游中的乐趣，同时它更强调平衡性，由于游戏货币以及游戏内的道具都可以通过“劳动或经营所得”，且系统不卖任何特殊道具以及影响游戏平衡的东西，这就规避了在道具收费模式可能出现的有关货币及道具价值被恶炒的情况。

当运营商能够真正的为玩家快乐所想的同时也是趋于微利时代的来临，维持好玩家与运营商之间长久的价值关系才能保持住整个行业的健康持续发展。才能让网游的生命力更强，更能体现MMORPG网游的快乐本质！

玄幻网游《天子》回归MMORPG的快乐本质

玄幻网游《天子》的开发商游戏蜗牛，在游戏业内一直是一个比较独特、与众不同的企业。向来行事低调，从之前推出的几款游戏中就可以看出来，从不会去搞免费这些“绣花枕头”。在多方面平衡的情况之下，游戏蜗牛又将如何做到让免费玩家体验MMORPG网游的快乐？它又是如何实现的呢？只有深入游戏才可以切实的感受到，《天子》中游戏蜗牛果真采取很多措施和手段，切实在打造“免费玩家的天堂”，并非在空喊“口号”。下面笔者就为大家简单的分析一下。



极品装备不花钱

玩MMORPG网游的玩家都应该知道，在游戏之中想要克敌制胜，就需要拥有强大的装备了。而许多打着免费的网络游戏，想打造出极品装备，可能都需要花上上千元，乃至几十万不等。而《天子》则不是，玩家在100级之前，只需要通过装备管理员处，简单地完成任务就可以获得+5，6星等等的极品装备。而在100级之后，玩家可就要靠双手打造了，游戏拥有强大的装备系统正是恰到好处，可以制造出玩家所需要的武器。不过制造武器需要高级材料，而高级材料的获得也不需要花费RMB，一般都是通过任务，打怪，活动等途径获得。



千元现金有保证

所有进入到《天子》世界的玩家，都可以获得价值1000元的银票。难道游戏真的会白白的送你1000元？当然不是，想要得到这1000元还得靠“真命天子”们自己动手，所谓勤劳致富嘛！在玩家等级达到25级之后，通过新手村——村中商人之处的财神任务一步一步的就可以获得这奖励了。在此也提醒大家，虽然游戏中送的1000元需要大家自己动手，不过笔者做任务下来的感觉就是非常的简单，根本就是在白送嘛。

玉石交易收益多

每个游戏都会出现交易，也因有了交易才使得货币流通。而在金秋十月，《天子》对“秦始皇”版本进行了一次大规模的更新，其中完善了一个玉石交易系统，这个系统对于免费玩家来说又是一大福音。玩家可以通过玉石交易系统，将自己得到多余的宝石寄卖在交易所中，而一些急需的玩家就会通过玉石交易所购买，这样一来，免费玩家又给自己增加了一条赚钱的道路，使自己的钱包鼓起来。

买卖人口赚大钱

2008年疯狂的奴隶买卖似乎已经成为了主流，很多网虫可能已经体验过类似开心网等，网站平台之上的奴隶买卖，体验到其中的赚钱乐趣了？而玄幻网游《天子》似乎也顺应潮流，在游戏之中植入了黄金族谱系统，大致的功能似乎也同网站平台之上相似，可以自由的买卖奴隶，再进行贩卖赚取其中的暴利。除了赚取暴利之外，还可以获得奴隶所消费的返利，所以《天子》游戏中疯狂贩卖人口就自然而然形成了一股主流风。因为买个奴隶，一举两得，何乐而不为呢？

从以上几方面可以看出，《天子》这款游戏，免费玩家通过各种途径自己挣钱，使得免费玩家免除后顾之忧，全身心的投入到游戏中。尤其它所推出的“黄金族谱系统”，为玩家创造了一个“投资”的平台，让玩家通过“做生意”轻松赚钱。这与以前的“免费网游”有着本质区别，在这一点上来说，它确实成了“免费玩家的天堂”，是“真免费网游”！至于它是否会因这一种新的计费模式，引领中国网游新发展，还有待观察。

《天子》这种大幅度让利玩家，再次重申MMORPG游戏的趣味性和快乐性，是值得我们去提倡和借鉴的！这也难怪开发商游戏蜗牛敢在这种情况下，依旧打出“免费玩家的天堂”的旗号，它所回归的是MMORPG游戏的快乐本质！P

FIFA游戏十六年 各版本海报大集合

最近发现网络中关于《FIFA Online2》的消息越来越多，但关键的内容迟迟没有公布，闲来无聊从网络中收集了一些关于FIFA的陈年往事供大家怀旧一下。

早在1988年，世嘉MD的发售率先把游戏业带入16位时代。虽然在日本MD的销售情况并不很好，但在美国，MD取得了不错的成绩。雅达利之后游戏业的瘫痪状态得到了改善。一些美国游戏公司也渐渐复苏，其中的佼佼者便是EA。

1993年底，EA体育游戏部EA SPORTS在MD上发售了《FIFA足球》，也就是后来所说的《FIFA94》。由于1994美国世界杯的举办，美国全国上下再一次掀起了足球浪潮。以下就是FIFA94——FIFA2008，以及最新的《FIFA Online2》海报大集锦。




FIFA94

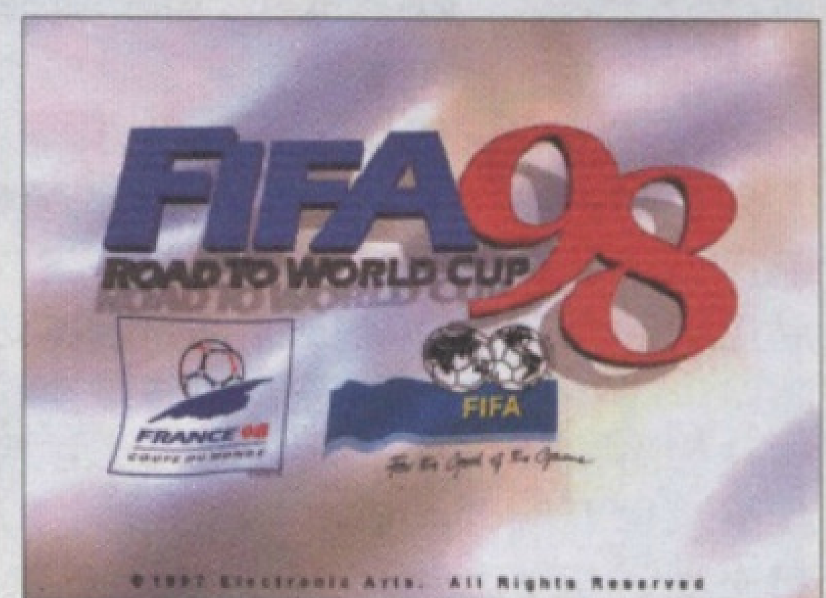


FIFA95

FIFA96



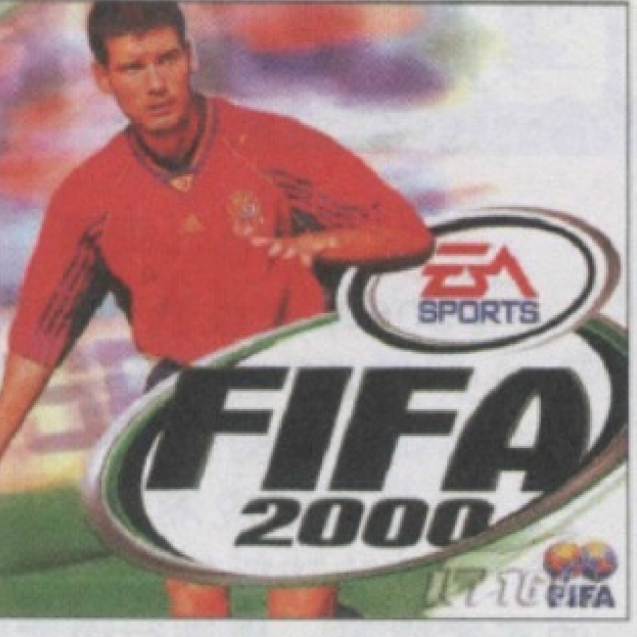
FIFA97



FIFA98



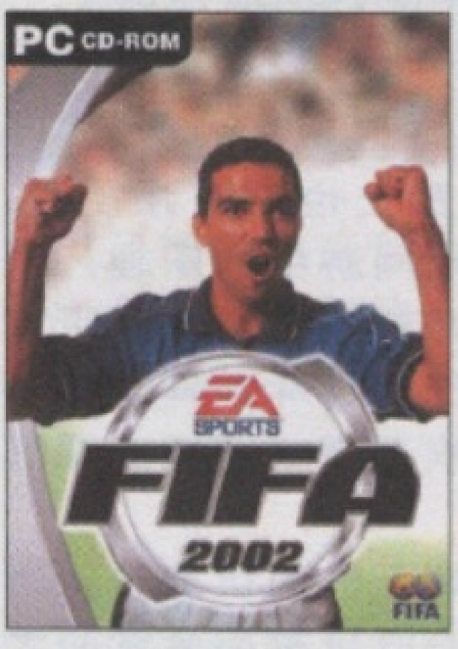
FIFA99



FIFA2000



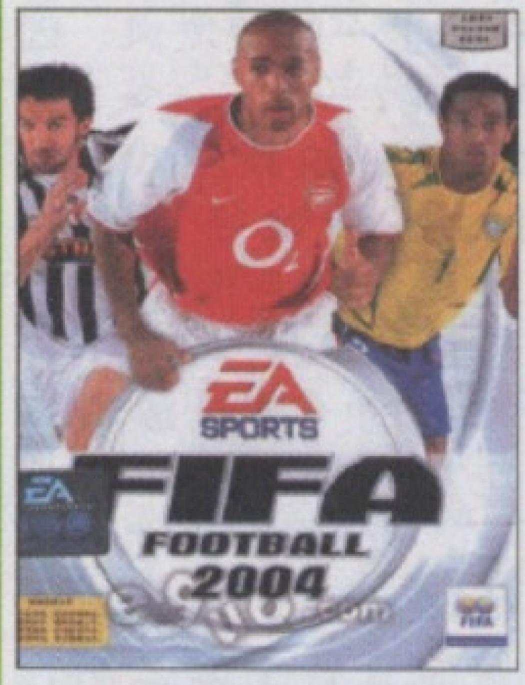
FIFA2001



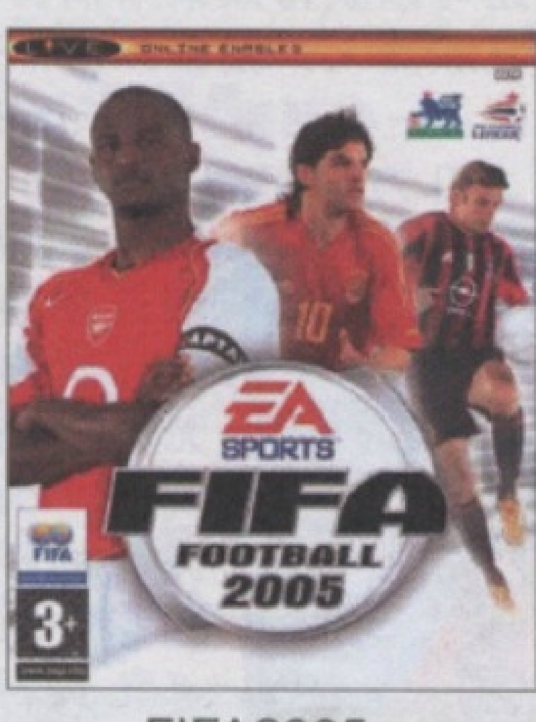
FIFA2002



FIFA2003



FIFA2004



FIFA2005



FIFA2006



FIFA2007



FIFA2008



FIFA ONLINE2

FIFA风雨十余载，究竟ONLINE版会带给我们怎样的惊喜，是否是汇聚了FIFA十余个版本的精华聚合？期待着答案揭晓的那天可以尽快到来。

《FIFA Online2》的官方介绍：

作为全球唯一获得国际足联组织官方授权的系列游戏FIFA的最新网络游戏作品，《FIFA Online2》是以真实世界足球赛事和运动员为模型的多人足球网络游戏，力求给所有足球爱好者们带来最真实的虚拟足球体验。《FIFA Online2》拥有官方授权的30多个联赛、600余支球队、12 000多名真实球星、35个体育场馆以及球员所属俱乐部的球衣等真实道具。灵活的操控系统让玩家可以像世界巨星一样轻松传球、射门、颠球、过人、护球，施展高超球技。P

作为中国浪漫主义神话的巅峰之作，四大名著之一的《西游记》一直广受人们喜爱。电视剧、电影、漫画、小说……围绕西游展开的娱乐作品不计其数，其中网游行业更是如此。不过，西游题材网游虽数量众多，却鲜有公认的大作，因为它们大多是Q版风格的回合制游戏。

蓝港在线新作《西游记》内容前瞻



《西游记》是蓝港在线自主研发的首款大作，由旗下“海王星工作室”担纲制作，是目前国内唯一一款写实画面的ARPG西游题材网游。其内容完全忠于小说原著，并以影响几代人的电视剧《西游记》作为参考。通过美术画面的高质呈现，玩家将在水帘洞、女儿国等如梦似幻的仙境中，重走九九八十一难的西游之路。七十二般变化、腾云驾雾、翻江倒海……热血沸腾的英雄对决、阵营冲突以及国家对抗，将引领玩家感受前所未有的游戏世界。

游戏背景

话说当年大唐高僧玄奘师徒四人，一路斩妖除魔，经历九九八十一难，终达灵山，取得真经，敬奉太宗。可如今玄宗自觉天下太平，贪酒作乐。所求真经也被束之高阁，布满尘埃，受了怠慢。佛祖为惩罚愚昧众生，竟将人间化为数份，唤作菩提、无树、明镜……

多个世界有违天道，扰乱轮回，天下因此大变，妖魔纷纷复生，百姓苦不堪言。上届界神，不忍人间疾苦，下界渡化传人，建立教派，广纳弟子，授其仙法。世人因此获授七十二般变化，三十六种计策，可施移山填海之力，又有腾云驾雾之奇。

传说，倘若有人能如唐僧高徒一般，复走西行之路，历经艰难险阻，到得西天拜佛求经，便可赎清罪孽，天下亦将复太平。遂有各大门派得意门生，披荆斩棘向灵山而去，一路上悟空大圣相助，观音菩萨显灵，西游路上的经典亦一一重现……



门派介绍

《西游记》中至少有五大门派，目前官方只正式曝光了其中的三个门派：广寒宫、凌烟阁和天王殿。

广寒宫

广寒宫是貌美非凡的仙女嫦娥的寝宫。

当年，后羿下放人间以救苍生，爱妻嫦娥却遭受贱人逢蒙的大逆不道，无奈之下远赴广寒宫，与后羿一别千年。后羿重返天庭后，被封为“御箭将军”，与嫦娥重逢。后羿不仅臂力惊人，其射术更是出神入化。

广寒宫的射手继承了后羿将军炉火纯青的射术，除了远距离的精准射击，还辅以控制和生存的技巧，在拼斗中显得非常实用。

凌烟阁

凌烟阁本是唐太宗为表彰其幕僚而修建的楼宇，内藏开国二十四位功臣的画像。

如今盛世已去，凌烟阁也尘封已久。道教始祖太上老君幻化成剑圣，借凌烟阁之名传授新创玄清幻妙剑法，希望弟子们能在修习剑法中参悟治世之道。

凌烟阁的剑客潜心习剑，尤其追求扎实的内功和灵动的身法，其中出类拔萃者已经达到“人剑合一”的高超境界。宝剑所到之处可谓披荆斩棘，令敌人闻风丧胆。

天王殿

天王殿乃是掌管十万天兵天将的降魔大元帅——托塔天王李靖的仙宫。



李天王不忍见苍生涂炭，希望倚靠天界的军事制度，以武力来博得和平。因此他在传播格斗技术的同时，也将天王殿士兵的严明纪律和刚毅精神传给了他的弟子。



天王殿的战士身披坚固的铠甲，挥舞锋利的长枪，冲锋陷阵，勇猛无畏。能对敌人的肉体造成最直接的创伤，而自身又坚如磐石，固不可摧。

据官方介绍，《西游记》还将有“国家法宝”“玄妙姻缘”“天书图鉴”“符文装备”等独一无二的特色内容推出，十分令人期待 P

当北欧神话遇上中国情缘会发生什么？宙斯和玉皇大帝到底哪个比较强悍？雅典娜的盾牌与黄金长矛能不能击败观世音的玉净瓶和法力拂尘？你是否有过这样天马行空的想象？当中西文明的诸神发生激烈对抗，你会站在哪一边？身着金色铠甲、手持丈八长矛、身背大天使的双膀、脚踩孙悟空的七彩祥云，这样的梦想即将实现，梦工厂新品《圣斗士OL》即将隆重登场。



众神之王宙斯VS玉皇大帝
——梦工厂新品《圣斗士OL》

东西方文明从来不乏美丽的交融，玄奘西游，马可波罗东进，这些故事不仅仅在古老的丝绸之路上发生，它还蔓延到整个亚欧大陆的各个角落。《圣斗士OL》打破思维局限，用巧妙的手法将中西方两大经典文明中的精髓——古希腊神话、东方传说结合到一起，开创出一个瑰丽的“异位面层”，如同时空穿越一样，我们将进入与现实世界平行的奇幻世界。

三大阵营，捍卫种族尊严



龙斗士：东方世界的人们，智慧异常高超，机谋权术在他们那里发挥得淋漓尽致。不过吃过他们亏的人，往往不会称赞他们的机智过人，却到处宣扬他们的狡诈多变，西方社会对他们的不了解埋下了战争的种子。

圣斗士：他们是真正的斗士，他们用鲜血抒写对“雅典娜”的忠诚，这与东方文明中的忠君爱国思想异曲同工。



冥斗士：与圣斗士们不同的是，冥界之王哈迪斯从地狱将他的108颗魔星重新复活。他们是邪恶的化身，他们也是执着的代名词，中西方文明在他们身上都找合适的注脚。

黄金圣衣，神力的膜拜

古希腊文明中展示都身着金属战甲，东方传奇中斗士们也是貂裘皮甲，这是战斗的需要，但是文化的差异让两种铠甲的制作工艺有非常大的不同，相同的是都必须全副武装，《圣斗士OL》为开发出一套圣衣系统，对装备的追求也是游戏最大的乐趣之一。

星象盘，华丽属性提升

《圣斗士OL》在人物属性提升办法上别具匠心，它吸收了天文科学和西方星象学的精髓，人物属性直接与天空中星座联系，只有在利用“星魂”点亮一个星座的时候，人物属性才会得到各种提升。







玩家点亮星座之一“天马座”之后，即可获得包括“物理攻击”“魔法攻击”“杀气”等各种人物属性的提升。

世界遗迹，经典战斗场景，经典NPC

儿时梦想一朝实现，网络游戏带我们回到童年那个无拘无束的世界，《圣斗士OL》收录大量经典场景、经典NPC。

热沙墓所：在金字塔内法老和木乃伊爬出沉睡了万年的灵柩，拖着暗黄的纱布四处游荡。

沉没大陆：这里的精灵们长着绿色的长发，尖尖的耳朵。他们纤弱，却心灵手巧。他们制造了巨大而又精巧绝伦的机器。

沉睡龙穴：秦始皇当年将百万兵马做成人俑，带到了地下。他和他的百万大军曾一度纵横冥界，连哈迪斯也无法控制他们。

遗忘密林：这里是南美洲的亚马逊丛林，地面阴暗潮湿，沼泽遍布。浓密的热带雨林遮住了太阳，也掩盖着失落的玛雅文明。



空中幻景：当年人类在通天塔之上修建了一座巨大的花园。这里由大祭司们看护着，只有受过洗礼，并且被认为无罪的人才能登上这座花园。



经典NPC，唤醒热血年代，星矢正需要你的帮助，不死鸟一辉又深藏着怎样的秘密？

当北欧神话遇上中国情缘，两种不同文化是汇流，绝妙的创意组合创造出瑰丽的神话世界。梦工厂倾力打造08国产网游大作《圣斗士OL》即将上线，敬请期待。



经典再续——M3 Plus试用手记



对于大部分笔记本电脑用户来说，如何提升音频效果一直是个棘手的问题，普通的多媒体音箱体积过大，不仅无法与笔记本电脑形成协调的搭配，而且也不便于携带。大部分的所谓“笔记本电脑专用”多媒体音箱，又受箱体和单元尺寸的限制，无法提供良好的中低频效果。

漫步者M3的推出曾经令这些用户欣喜不已，这套采用Cannon声学结构的迷你2.1音箱体积小巧，柱状的低音单元充分利用了笔记本电脑显示屏后的空间，不仅能提供良好的中低频效果，还有不错的视觉效果，因此这款产品从上市到现在一直是市场热销的型号。随着漫步者在声学研究和生产工艺中取得新进展，M3的升级产品M3 Plus也出现在我们面前。

M3 Plus的外观设计保持了M3的风格，沿用了Cannon式声学结构。Cannon是一种很特殊的声学结构，核心思路是采用较长的管状腔体，由扬声单元驱动腔体中的空气发声，能以较小的体积获得优秀的低频表现。相比传统的倒相式设计，Cannon结构的设计难度更大，同时对腔体的制造工艺和材料也有更多要求，因此在多媒体音箱领域乃至发烧音响领域都比较少见。M3 Plus低音单元采用一根完整的无缝铝合金管打造，表面采用喷砂工艺处理，造型前卫时尚。卫星音箱浑圆小巧，采用了高质量的钕铁硼磁钢扬声器和符合笔记本电脑用户使用习惯的小仰角设计，保证用户拥有最佳听音效果。卫星箱顶部两个小耳朵般的轻触式按键用于控制音量，不仅使外观更加生动可爱，而且使用也更加方便。

低音单元的底座中内置采用漫步者E.I.D.C(智能失真度控制)专利技术的电脑硬件控制电路，不仅能够保证音质纯净，并且具备音量超限自动调整功能，保护音箱不会因音量过大而损坏，还拥有智能开机音量设置，避免开机时音量过大对用户造成惊吓或无声时被误判为故障。另外底座上的指示灯还具有呼吸效果，待机时会呈现轻缓地明暗交替，如同熟睡中婴儿的呼吸，在调整音量时指示灯则会根据音量大小做不同节奏的闪烁，同时伴有轻柔的提示音，非常之人性化。



在拿到这款产品之后，我第一时间使用自己喜爱的乐曲进行了煲箱和测试，曲目中包括大家熟知的蔡琴、腾格尔等歌手的作品，也有不少游戏和电影的原声音乐。M3 Plus表现出迷你音箱少有的音质水平，三频均衡协调，人声饱满温润，最令人惊喜的还是澎湃有力的低频表现，《魔兽世界》原声碟被这款音箱演绎得相当不错，气势逼人。P



三星Anycall J808E手机试用感受

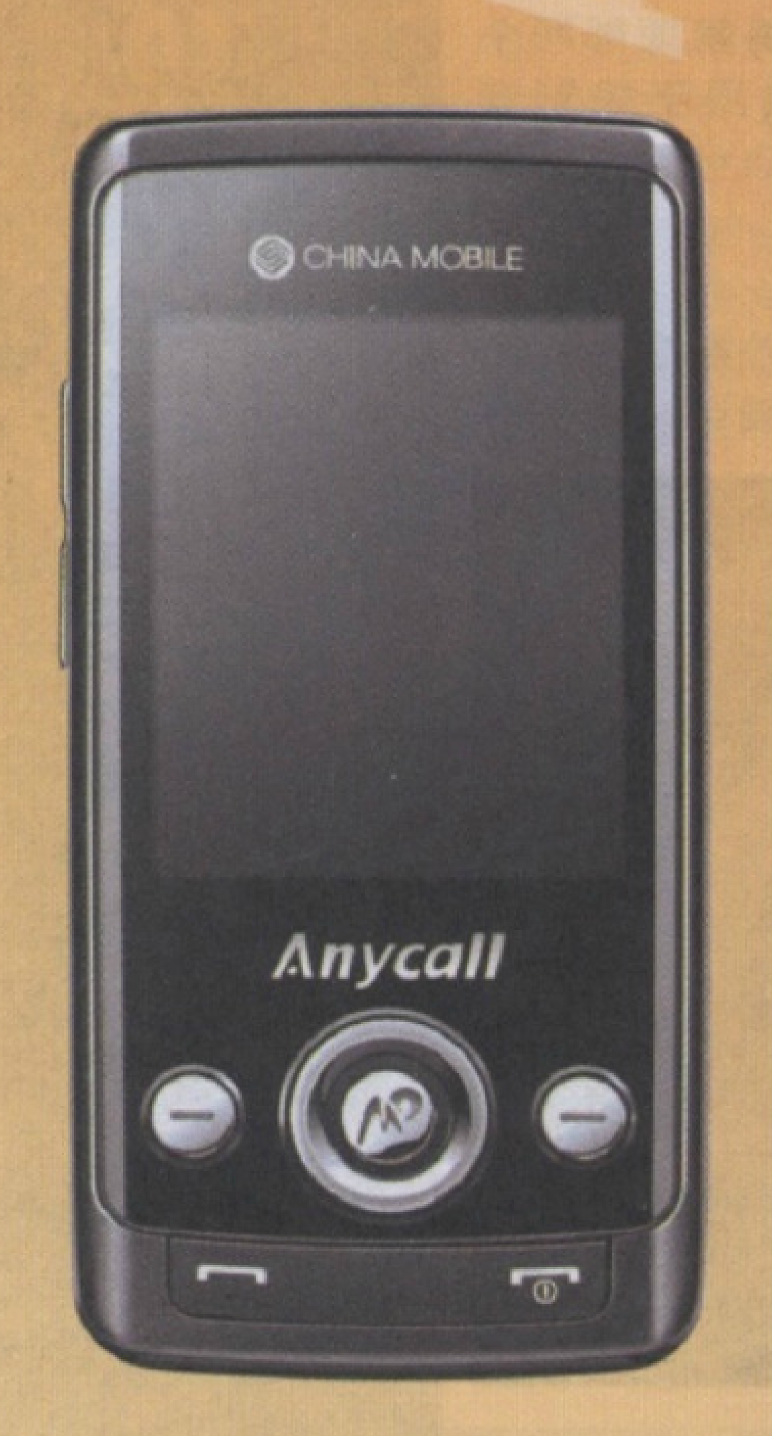
由于工作的原因，我每天都会接触到许多新款手机，现在的产品功能越来越全面，其中却少有能够让人满意的。日趋激烈的手机同质化竞争虽然降低了产品的价格，但也同时降低了产品的素质——音质太差导致音乐播放功能形同鸡肋，挑剔格式和分辨率让视频播放功能成为忽悠人的噱头……

一部为年轻人打造的手机究竟应该是什么样的？很显然，我们要求的不仅是漂亮时尚的外观和貌似“全面”的功能列表，在拥有这些的前提下，强劲的性能和良好的使用感受才是最重要的——三星刚刚发布的Anycall J808E是能够满足我们全部诉求的选择。

这款产品在设计方面值得称道，经典滑盖与镜面设计在三星Anycall J808E上巧妙融合，造型精致时尚，轮廓洗练硬朗，背面独特的防滑纹理设计，隐藏着一份稳重踏实的独特气质。2.2英寸液晶屏幕的发色数达到26万，画面清晰通透。960mAh大容量电池让用户不必为续航时间担心，野餐、郊游、城市穿行……充电器不再是脚下的羁绊，200万像素数码相机却可帮我们记录下其中的点点滴滴，白平衡和强化的测光功能将拍照效果提升到新的水平，15fps的有声视频则留住每一段美好的回忆。

想听歌？三星Anycall J808E几乎能支持你知道的所有音乐和视频格式，MP3、WMA、AAC、3GP、MPEG4……最棒的是它还支持MTP功能，与电脑中的Windows Media Player搭配，可同步管理手机中的歌曲，告别纷乱杂陈的粗放时代，让手机像专业播放器一样方便好用。支持蓝牙立体声耳机避免了线索缠绕的尴尬，自由自在体验音乐空间，机内68MB可用内存和最大4GB MicroSD扩展，让你无需为容量担心。独特的立体声FM Radio收音机闹钟，让热情的声音在清晨唤醒我们的意识。

多功能手机往往都是“吃电池的大肚汉”，没有持久的电力供应，再多的功能都是摆设，三星Anycall J808E标配960mAh锂电池，结合三星在电路设计方面独特的优势和扎实的风格，这款产品在待机和连续使用时间方面的表现都非常令人满意，用户无须担心自己的手机在关键时刻“掉链子”了。



三星Anycall J808E参数一览	
网络频率	GSM900/1800/1900MHz
数码相机	200万有效像素
显示屏	26万色2.2英寸TFT
屏幕分辨率	176×220
音频格式	MP3/AAC/AAC+/e-AAC+/WMA
视频格式	MPEG4/3GP
WAP	WAP2.0（支持WAP短信和WAP OTA空中传送下载）
JAVA扩展	MIDP2.0
铃声	64和弦/MP3
电话簿	1000组电话簿
短信息	200条短信存储/50条短信群发
彩信	20条彩信群发
数据传输	USB2.0/蓝牙2.0
内存	约68MB机身内存
存储扩展	最大4GB MicroSD
移动打印	蓝牙打印
闹钟	支持关机闹钟
FM收音机	76～108MHz/收音机闹钟
录音	单次最长1小时
日历	支持农历
其他	支持来电/短信黑名单/3位模糊查询联系电话/区号信息查询/世界时间/计算器/定时器/SOS信息/秒表/单位换算
电池容量	960mAh
体积	99mm×49mm×15.4mm
重量	约92.8克

中国网游或将成新投资主流

网游前景看好

“网游企业未来还会保持30%~40%的高速增长。”近日在上海召开的“2008年网络游戏投资”论坛上，KPCB投资副总裁赵勇在论坛中最先抛出这一观点。他认为，中国网游被描绘出更多美妙的前景，或将成为一股投资主流。

就在业内热议“寒冬论”时，国际顶级风投的负责人能给出这样的认可的确令人振奋。凯鹏华盈（KPCB）是美国最大的风险投资基金，与红杉资本并称为全球创业投资界的双子星座。2007年4月17日，KPCB正式进军中国市场，先后投资阿里巴巴、百度、分众等众多企业。随着风险投资在中国市场上的“群雄逐鹿”，KPCB开始物色数字娱乐产业领域的新投资机会。

游戏学院学员作品
姓名：高寅
编号：028070402904

2008年3月，凯鹏华盈创业投资（KPCB China）正式宣布，投资1000万美元入股北京汇众益智科技有限公司。至此，汇众益智成为我国第一个获得国际顶级风险投资注入的数字娱乐职业教育企业。有业内人士评论，此举为中国数字娱乐职业教育产业和风险资本之间的对接建立了范本。

借助国际资本加快对中国数字娱乐领域输送人才的速度，对于急待新鲜血液的创意产业来说，无疑是个令人鼓舞的开端。KPCB的资金对开发新课程、开拓新的市场、师资团队建设来说都是极好的补充。如今，汇众益智在全国的分支教学区已经接近50个。课程的更新升级也保持每年一次的速度。动漫学院项目的成功运营，灵活多样的教学模式，使其成为亚洲最大的动漫、游戏专业人才培养基地。

教育与企业联姻

日前，各大动漫游戏如腾讯、北京金山、高科佳视等已经陆续与汇众益智游戏学院、动漫学院签订09年人才定向培养协议。

记者从汇众益智—北京游戏工厂了解到，上季度，汇众益智—北京游戏工厂净利润为570万元，自7月份承接游戏制作项目至今10月份休闲游戏业务的净营业收入为102.23万元人民币。较前一个月增长22.1%，休闲游戏收入季度上升缓慢主要由于季节性因素的影响；主要盈利来自于网络游戏应用技术开发业务。北京游戏工厂有关人士表示进入10月份，游戏工厂多元化的业务取得了稳健的增长。尽管受到一些季节性因素影响，总收入仍然实现了35%的连续增长，超过了公司之前的预期。”

就业主管辛老师介绍：“游戏工厂设立的目的，一方面使学员提前接触商业项目开发，提高实战操作能力，拓宽就业面。另一方面，学员在校学习期间即获得游戏外包项目的青睐，并且还能有可观的收入，这对于学员来说，无疑是对他们的能力价值认可……这个项目的学员将会在这几个月的实战工作中取得很多商业项目开发经验，为将来的就业打下良好的实战基础。”

据了解，此次承接项目参与游戏制作的在校学员50名，这其中有阶段模块学习结束的学生、即将毕业的学生，及已经毕业准备就业的学生。每人领取到近万元制作报酬。所有教学教师均利用课余时间参与整个流程，保证了作品的品质。

培养创意产业“排头兵”

“前一阶段，盛大投资了20个项目，平均每个项目投资800万~1000万元，个别项目上亿元。对网游项目经理的奖励，去年有的团队达到了100万元，现将大大超过这一数字。如今，金山、搜狐等各大公司也都在积极圈人。这证明，不管何时，人才都是网游企业的核心竞争力。”

汇众益智游戏工厂项目的企业负责人认为，汇众益智游戏学院培养出来的学员已经具备了商业项目开发的能力。“从我们的考察中看出，游戏学院培养的学员已经具备了游戏公司半年以上工作经验的游戏美工素质，有些甚至更优秀。他们完全有能力承担商业项目开发工作，交给他们来做我们很放心。今后我们希望会有更多的合作机会，可以把更多的游戏产品外包项目让游戏学院的学员来完成。”

教育与企业的联姻是产业发展最好的助推器。签约企业的负责人纷纷表示：“现在企业订单翻倍，企业太缺人了！之所以在此与汇众益智各校区签订定向就业协议，是因为看中了这儿的学员扎实的技术及校区专业的人才培养优势，同时也是为了长期解决游戏人才招聘难题。”

游戏工厂的成功经验表明，游戏、动漫是中国创意产业的“排头兵”，游戏、动漫、影视类的岗位具有高度的智力特性，只有从业人员掌握熟练的专业技能，具备无拘无束的创造力，在产业化的背景下，具备极强的团队合作精神和稳定的职业素质，才能带动中国网游在国际市场开拓更广阔的天地。P


游戏学院学员作品
姓名：王梦涵
编号：028070302703

头牌新闻

■本刊记者 冰河

第三届全国优秀手机应用软件暨手机游戏评选结果揭晓

2008年10月28日，由国家应用软件产品质量监督检验中心、北京公共技术支撑体系联合新浪网共同主办的“第三届全国优秀手机应用软件暨手机游戏评选”颁奖大会在北京隆重举行。来自北京、上海、广州、天津等全国10个省市42家厂商提交了94款参选产品，经过三个月技术检测、网络投票、专家评审等重要评选环节，最终产生综合奖、手机应用软件单项奖、手机游戏软件单项奖、新秀奖、幸运用户奖等27个奖项。与往届相比，本届评选从参选区域、参选产品数量和产品质量方面均有提升。手机应用软件部分主要体现出两大特点，包括手机软件设计引入有线网络技术和手机软件设计更趋人性化。手机游戏方面主要体现出的特点集中在造型、音乐、系统及使用习惯4个方面。



“自主创新、优秀分享”，优秀手机应用软件暨手机游戏评选结果揭晓

纵观整个产业，手机软件已成为手机产业整体的重要组成部分，其市场份额一直保持增长态势。同期工业和信息化部发布了3G牌照，标志着我国移动通信领域正式进入3G时代，高速的无线通信网络为手机软件的发展开创了新的格局。

国家应用软件产品质量监督检验中心常务副主任谢腾翔表示，伴随着产业新格局，“全国优秀手机应用软件暨手机游戏评选”在连续三届基础上会继续举办，充分实现使第三方公共服务的公益性落实到工作中，落实到服务企业中的目标。每年一届的评选活动不仅能成为展示中国优秀手机应用、游戏等软件产品的交流和展示平台，更能成为手机终端厂商、增值服务运营商、手机用户获取拥有自主知识产权的优秀国产手机软件的宝库。活动流程中关键的软件测试环节，也将继续为评选提供详实可靠的检测数据作依据。国家软件质检中心将继续以其精湛的软件检测技术和能力，发挥第三方服务平台作用，通过权威、公正、客观的评测结果对基于手机的游戏和应用软件等新业态提供技术支撑服务，促进我国软件产业的发展。



晶合热点

久游网公布《仙剑Online》运营策略

久游网近日宣布，网络游戏《仙剑Online》的运营将导入CD-Key付费激活、游戏免费的运营策略。《仙剑Online》的CD-Key暂定为人民币30元（游戏推广期间CD-Key销售将实行双倍返还奖励，任何用户每购买一个CD-Key将获得价值60元人民币的游戏虚拟道具），拥有久游网注册账号的用户可通过久游网所提供的任意一种支付渠道购买“久游休闲卡”，充值后在游戏官网上进行在线兑换，然后再使用CD-Key激活游戏大区便可进入游戏。久游网将在推广期间面向所有购买CD-Key的玩家推出丰富的抽奖活动。同时，久游网宣布将限量推出具有收藏价值的《仙剑Online》客户端+CD-Key的豪华典藏版礼包。久游网表示，该运营策略的核心是“一次付费、终身免费”。久游网认为，这有助于营造公平参与、积极向上的高素质运营环境。在不破坏游戏平衡性的情况下，努力让玩家在《仙剑Online》中享受公平和免费游戏、随心付费的服务。



EA首发Android手机游戏

在Sun的MySQL、Google的Android、Nokia的Symbian等相继开源之后，开源已成为最热门的话题之一。但开源就象征着手机系统厂商已不能像以前一样轻松获利了。就像手机游戏厂商，由于Android的开源性，他们现在自然就不能对商品进行收费。有报道称，EA Mobile在11月初在自己的网站上为Android手机发布了其最受欢迎的两个小游戏：《俄罗斯方块》和《大富翁》，另一款手机游戏《钻石迷情》也将在下个月发布。用户可以到eamobile.com上购买，售价为7.99美元。EA开始为Android平台发布游戏的举措对该平台的发展起到一定推动作用，其他厂商例如Glu和Namco也推出基于Android的游戏，不过是免费提供在Android Market上，希望先占一个位置，以便到明年可以从中获利。



WGT2008助力杭州西博会

2008年10月24日到25日，由华硕电脑主办的全球顶级电子竞技赛事WGT2008杭州分站赛在杭州举行。主办方表示，本次比赛是西湖博览会的一个项目，也是杭州电脑节的主要内容。而本次比赛的成功让主办方看到了杭州的电竞氛围，并希望以后会再来杭州办比赛。而作为本次杭州电脑节主办方的颐高也表示，能和华硕及WGT合作是他们的荣幸，而本次WGT的成功举办也给电脑节增添不少亮色，并期待下一次合作。经过两天的激烈争夺，《星际争霸》冠军由孙一峰获得，而修新雨夺得《魔兽争霸Ⅲ》项目冠军，并获得12月在北京举行的WGT2008全球总决赛的门票。

盛大《疯狂赛车Ⅱ》近期更新

近日，由盛大运营的网络游戏《疯狂赛车Ⅱ》在网博会盛大展台展示了速度与激情的魅力。现场玩家非常热情，踊跃参与活动，不少路过的观众也为比赛的激烈所吸引，驻足观赏。在网博会期间，《疯狂赛车Ⅱ》推出许多新品车型，希望拥有不一样的款式和风度的玩家，现在有机会选择最新的帕加尼Zonda R钛合金车辆。同时，DTM、奔驰携手，推出了周末抢购款法拉利288GTO。两款经典车型，相信将成为近期《疯狂赛车Ⅱ》玩家关注的焦点。


游戏中的遥望迪拜赛道



晶合新作

第九城市宣布《新卓越之剑》公测日

2008年10月24日，在第六届网博会上，第九城市正式宣布，由其运营的网络游戏《新卓越之剑》定于11月13日启动公测，并决定在10月31日《卓越之剑》正式运营一周年之际，开放新区的激活和《新卓越之剑》的客户端下载。《卓越之剑》是由韩国韩光软件投入巨资，知名游戏制作人金学圭领衔开发的MMORPG。从2008年9月开始，为应对中国玩家的具体需求，第九城市与韩光软件展开磋商，由IMC成立《卓越之剑》中国开发小组，专门针对中国玩家需求对《卓越之剑》进行改善。九城方面同时启动了全国玩家大调查和玩家议会系统，收集近200万份玩家调查意见，并遴选出3位玩家代表与韩光软件、IMC中国开发小组负责人进行直接沟通。经过九城与韩方的共同努力，全新的《卓越之剑》已修改完毕，并正式命名为《新卓越之剑》，前期进行了一段时间的限量内测。


第九城市副总裁沈国定



网博会现场的《新卓越之剑》现场大型灯饰

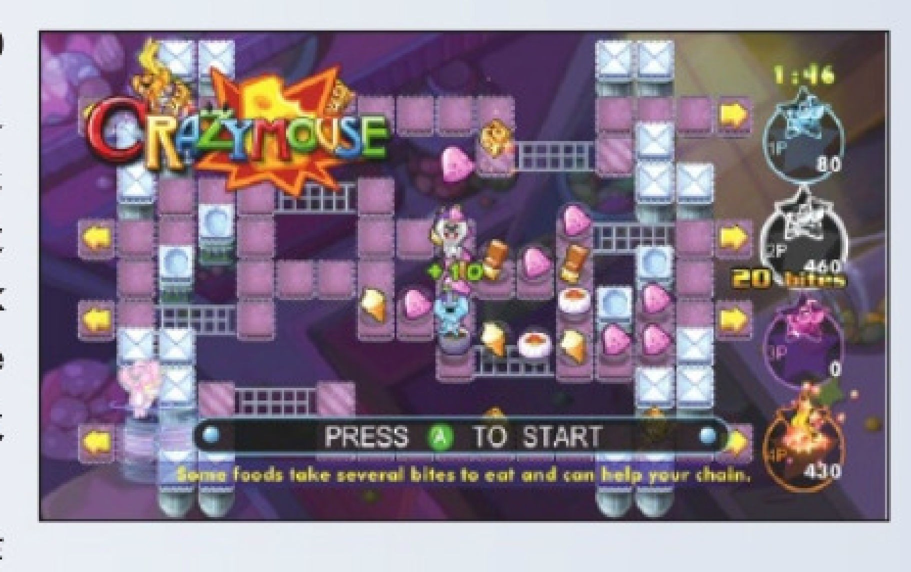
蜗牛代理《龙战——龙之遗产》

2008年10月29日，在苏州阳澄湖畔举办的互联网行业“尝鲜会”上，游戏蜗牛联手俄罗斯AOE在线娱乐集团共同宣布，在国际市场上受到好评的奇幻类WebGame《龙战——龙之遗产》将由游戏蜗牛正式代理进入中国大陆市场。在现场新闻发布会上，游戏蜗牛CEO石海与AOE集团总裁尼古拉斯基·弗拉基米尔先生共同打破了“传世巨蛋”，释放出封印的“圣像黑龙”，宣告《龙战——龙之遗产》降临中国。该游戏是一款基于龙与地下城规则的网页游戏，它一改网页游戏给大家带来的平面、呆板的游戏印象，将生动和真实的画面展现在大家的眼前。此次游戏蜗牛与AOE集团通过交换运营的方式，用双方公司的代表产品交换各自所在国度的运营权，由苏州蜗牛电子有限公司代理《龙战——龙之遗产》，AOE集团代理《舞街区》，蜗牛公司表示，这种创新揭开了两家公司一系列深层次合作的序幕。


《龙战——龙之遗产》的游戏界面

首款由中国本土自主研发的Xbox LIVE Arcade游戏即将发行

2008年10月14日，上海灵禅信息技术有限公司宣布将于近日正式发行Xbox LIVE Arcade（XBLA）游戏《疯狂老鼠》，《疯狂老鼠》作为第一款由中国本土游戏工作室开发的XBLA游戏，在中国鼠年成功孵化！在这款32关卡的游戏里，玩家将在一个富有活力的彩色二维迷宫中，操控游戏里的美食家——老鼠，在每一个关卡中去攫取食物、奔跑、躲藏并获取相应积分。在寻找传说中的美食家之旅中，玩家将面临各种艰难险阻，玩家必须克服这些艰难险阻并击败对手，最终才能找到传说中的美食家。要想赢得这场游戏的胜利，玩家必须征服那些守卫美食家的卫兵。





晶合人物

专访中华网游戏集团首席运营官禤文浩

网博会期间，中华网游戏集团（以下简称CDC）旗下9款重要网络游戏产品集体参展，本刊记者对中华网游戏集团首席运营官禤文浩进行了专访。

大众软件：CDC游戏集团在2009年有什么战略规划？公司是否会上市？在2008年这一年中，我们看到游戏在数量上有了增加，并提出“绿色游戏”的概念，请问你如何看待2008年取得的成绩和不足？

禤：2008年对于CDC游戏集团来说是划时代的一年，整合资源，重签《热血江湖》，业绩出现良好的上升势头，保持了两位数的增长，可以说是“打下良好基础的一年”，打个不太确切的比喻，就像是火箭发射前的各项准备工作。而集团拥有强大的资金支持，我们在资本市场的丰富经验都为下一步发展奠定良好的基础。至于大家关注的上市问题，目前还不方便透露。2009年，CDC统一品牌的新品牌开始启用，旗下公司17GAME、光通等都会使用统一的品牌标识。2009年，集团的多品牌战略将越来越深化，在游戏产品的选择方面也会非常慎重。

大众软件：网游企业已经进入到“强者愈强，弱者消亡”的优胜劣汰时期，禤总觉得CDC集团在整个网游行业中处于一个什么位置？

禤：在我看来，CDC的定位是——我们在营收上并不是最大的运营商，但我们定位于最优质的多产品平台，并能为用户提供最优质的服务，包括“绿色游戏”的概念、引入ISO9001等，集团目前员工士气高昂，我相信CDC会有更好的发展。

大众软件：我们看到《热血江湖》这款游戏目前依然占据营收中很大的份额，前段时期内，与韩国运营商的纠纷似乎也证明了自主知识产权产品的重要性，集团在这方面有何计划？对现在越来越多的厂商投入到WebGame的研发与运营这点你怎么看？

禤：自主研发方面，我们要考虑，目前的情况是国内独立的优秀研发团队并不多，多数从属于同行的运营公司，因此无法完成收购。目前我们也没有自己组建的具体规划，我认为引进游戏的风险从某种程度来说是有限的。《热血江湖》确实占有一个重要的位置，但我们是运营平台，像超市一样，希望可以给消费者提供多种选择。WebGame是未来的一个发展方向，我们也在密切关注，但目前在CDC的份额还不大。


中华网游戏集团首席运营官禤文浩

大众软件：您此次参加网博会的最大感受是什么？

禤：看到业内的企业都积极参与，利用这一平台展示自己的产品和企业形象，而主办方也非常卖力，提供了很多宣传网络文化的东西，为网络文化娱乐向社会公众进行了很好的宣传。



晶合快评

从《辐射3》联想到的

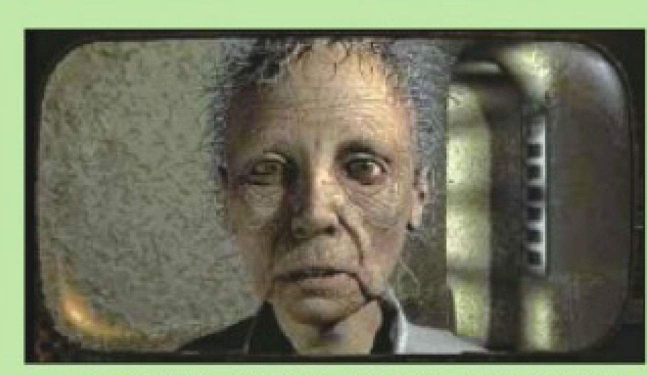
■本刊记者 生铁



在之前的某两期杂志中，我对《辐射3》（Fallout3）的即将推出泼了不少冷水。实际上游戏推出之后，我很高兴我对它的预感还是很准确的。

先从整体印象谈起。首先它是款优秀的RPG游戏，这款游戏是本年度值得一玩的游戏，它比《上古卷轴》更进一步推动了RPG第一人称化的进程。而我们之前只能幻想的那种让你控制的主角仅仅是坐在酒吧窗口发呆，看着周围的NPC，然后等着夜晚到来的情景，终于实现在电脑屏幕中。NPC有自己的完整作息和行动规划，他们不会像在GTA系列中的街头行人那样，随便在某个拐角消失，他们有着自己真实的行动。他们如果说去打酱油，那你将真的看到他们走进酱油店。在白天和晚上，饭店掌柜和你说的话也不会一样。“日出而作，日落而息”，这虽然在《辐射2》和《魔法门》系列中也均有体现，但对于NPC角色的行为设定，则远没有这款游戏这样完善。而写到这里我必须说一句题外话，另一个被我们注意到具有这样非凡特性的作品，是《太阁立志传2》。接受过外出任务的NPC，你可以跟着他到各地去，你可以真地看到他去另一个城市的马厩购买马匹，然后完成任务回来。

整体印象的另一点是，我认为《辐射3》风格很奇怪，尽管制作方真的很努力去学习游戏前两作的风格，认真还原前两作中出现的那些环境特征，但整体来说，我觉得这一代还是没有真的能继承旧作的气氛。当我控制的主角经过漫长、拖沓的“训练关”而最终走出自己的避难所时，我所看到废墟中的华盛顿市，画面缺少层次，没能给人惊艳的印象，甚至缺少《潜行者》（S.T.A.L.K.E.R.）那样的特别气质。从游戏的细节而言，最概括地说，它用“一些新的自由度”取代了前两作中“某些旧的自由度”。而从游戏的空间感受而言，《辐射3》和它的前作也不具备可比性，不过它的射击感相当不怎么样。不管怎么说，你应该忘记《辐射》，而重新爱上它。毕竟它是目前最完善、最优化的RPG大作。


《辐射2》中的女性美国总统Tandi

写这段文字的时候，刚刚得知奥巴马当选美国总统。他成为美国历史上第一位黑人总统，这使我联想起电影《超人2》中的情景，那部电影里的美国总统就是黑人。接着我又想起《辐射2》中见到的那位女性总统——Tandi。她是核战后新加州共和国的总统，在她管理下的国家，是以强大的道德作为规范的。整个城市实行严格的门禁和宵禁制度，你进他们的城市，是不能手持武器的。《辐射2》的情节我已经忘得差不多了，但我仍记得Tandi是个严厉的老太太，你有两句话不对，她马上就会对你变脸。P

2008年末巨作风暴



■执笔 Suki、奇侠、Greg
老黑、小怪怪

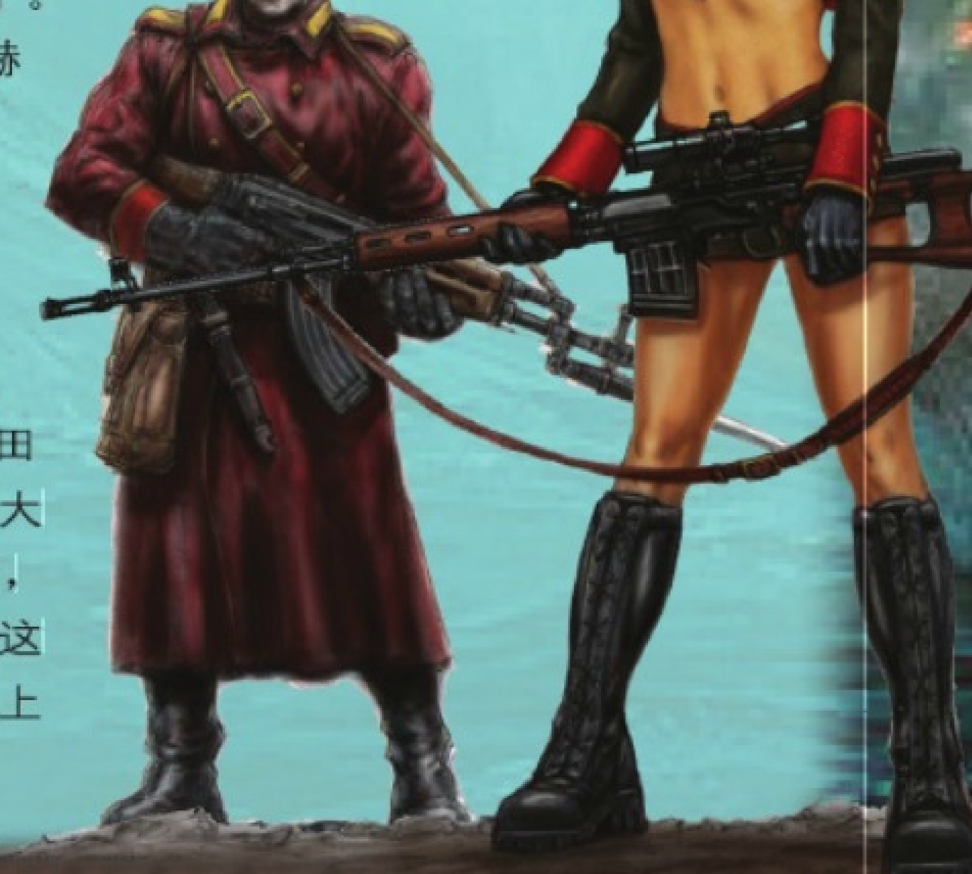
前言

生活在对大制作的不断期待中一天天度过，大片也好，游戏也好，畅销书也好，从年初期待到年末。通常，年末在人们的心里是一个总结的日子，在这样的日子里，把已经到手和即将到手的好游戏打个包放在一起，就像是丰富的过冬储备一样，看了令人安心。

我们今天列举出来的几部作品，都可当之无愧地被称为“大作”，你可以不爱玩它们，但绝不能否认它们精良的制作水准，这就是大作的风范。本次介绍的作品无一例外都是经典游戏的续作，这绝不是巧合，继承来的优越从来都是盛气凌人。《红色警戒3》和《星际争霸Ⅱ》同为即时战略，分别代表着这一领域的两大流派。前者作为RTS创始门派的扛鼎之作，十余年来经久不衰，后者则是掀起RTS电子竞技风暴之神作的续篇，如同野兽派与工笔，“红警3”和“星际Ⅱ”以截然不同的风格阐述各自对战争游戏的理解。《古墓丽影——地下世界》是这一系列的最新作品，如果你还想饱览灿烂的古代文明，那么请不要把目光从劳拉身上挪走，当年Eidos没有坚持让劳拉失踪，以至于现在全世界的古墓都快被这个女蛮子毁光了。

《孤岛惊魂2》相对前三款游戏来说算不上赫赫有名，但它却是几款大作中破绽最少的作品。《孤岛惊魂2》将一代中电影式的镜头感发扬光大，使之在众多同类产品中鹤立鸡群。

有了这么多重量级作品，相信总会消磨你一些无聊的时间。虽然我个人怀疑现在国内还有多少玩家肯把精力投到单机游戏上，但总不能任由良田荒芜。还是那句话，我们今天介绍的游戏都是年度大作，你可以不喜欢，但不能否认它们高超的制作水准，相对于那些只知道从玩家口袋里掏钱的东西来说，这些经典才真正值得尊重。希望游戏的梦想在它们身上永远得以延续。



年末巨作风暴

《星际争霸II》最新情报



■江苏 老黑

本次的暴雪嘉年华（BlizzCon）上，暴雪公布了关于《星际争霸II》（以下简称SC2）的新资料，当然，它的发售日期依然还是一个未知数。除了玩家所关心的平衡性、作战单位等游戏策略层面的信息外，本次制作组重点公布了单人战役部分的剧情线索和登场角色。作为一部互动太空科幻小说，SC2必然要继承和发扬前作的这一特色。

新登场角色

Ariel Hanson博士是新公布的一名女性角色，她的身份是星际殖民者，由于基地遭受虫族的攻击而向沦为雇佣兵的Jim Raynor求救。SC2的单人战役将一改以往以剧情驱动固定任务、关卡的方式，取而代之的是更多的探索内容。在到达一个陌生的空间之后，Raynor可以结识很多人，他们中会有你的雇佣者、朋友和敌人，支线任务的获取也是通过探索的方式获得的，这样游戏就拥有了更多RPG的味道，看来暴雪曾经计划在《魔兽争霸III》中试验的“角色扮演策略游戏”终于要在SC2中得以实现。制作人Chris Metzen表示，Hanson原本是一个男性角色，因为考虑到需要给Raynor加入感情戏，而且剧情本身也不允许把前作中一身正气的Raynor塑造成唯利是图的雇佣兵，只听命于金钱的召唤，因而进行了上述修改。而Raynor同Hanson关系的发展，也取决于玩家对其支线任务的完成度。

Rory Swann是亥波龙神号飞船上的机械师。他的原型一半来自于HBO台电视剧《监狱风云》中绰号为“诗人”的罪犯——Arnold Jackson，另一半则来自于来自于《星际迷航》中“企业号”宇宙飞船轮机长Scott。Rory Swann在一次事故中失去了自己的右手，依靠一支自己开发的机械爪，他依然可以与自己钟爱的机器成天泡在一起。Swann带有浓郁的纽约口音，他喜欢成天将自己关在机械间里。

熟悉《星际争霸》系列小说的玩家一定不会对Gabriel Tosh这个名字感到陌生，他是一名穷凶极恶的宇宙海盗，也是老皇帝Mengst手下的首席杀手。在SC2中，他将以反派角色的身份正式登场。此外，暴雪先前曾经确认过《幽灵》（以《星际争霸》为背景开发的动作射击游戏，目前项目已取消）的主角Nova会在本作中登场，而Nova与Tosh又有着非同一般的关系，看来Tosh将作为描述人类阵营内部斗争的一个支点存在。

Matt Horner是Raynor的助手，也是亥波龙神号上的二当家，他是一个说话直来直去，凡事都遵循规章制度的古板人物，同时他也对帝国的体制极其厌恶，相信改变这一切需要一场革命，他认为Raynor就是人类战胜压迫的唯一希望。

Valerian Mengst是老皇帝的儿子，也是王位的唯一合法继承人，但他从来就没有和父亲长时间相处过，对建筑学和古典音乐的热衷，使其对从父亲手中接过王冠并不感任何兴趣。他身穿红色斗篷，装饰有华丽的金黄色肩甲，一副王子的模样。在SC2中，他将会请求Raynor为其完成一系列的任务，其中包括有反抗父皇的行动，因为Raynor是他唯一相信的人。

SC2的单人战役将具有浓郁的RPG风格

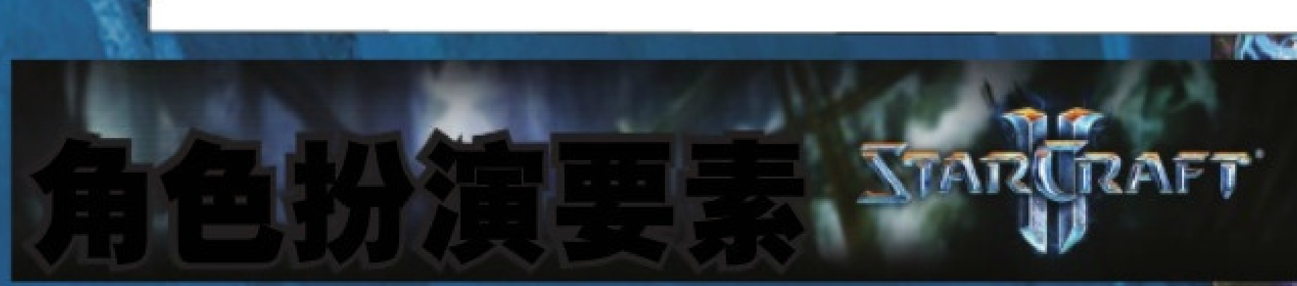


游戏在画风上的调整很小

星际争霸 II
Starcraft II

制作： Blizzard Entertainment **类型：** 即时战略
发行： Blizzard Entertainment
上市日期： 未定
推荐度： ★★★★★

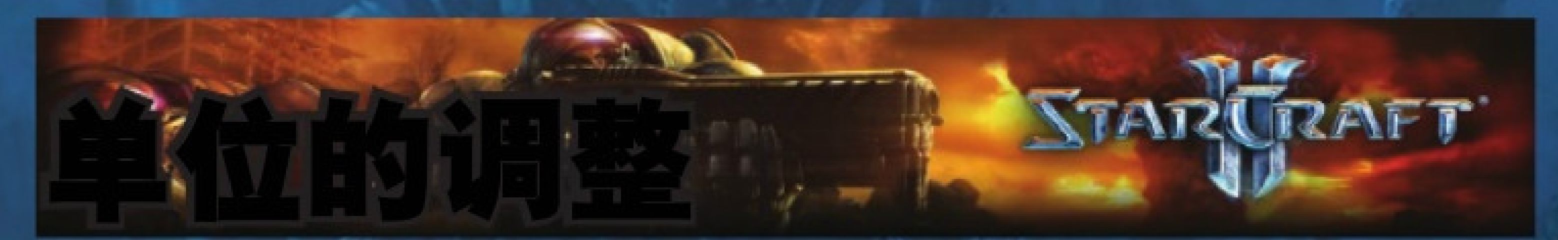
巨神像机器人对付坚固阵地的效果并不好



在去年暴雪嘉年华上公布的演示中，玩家可以像玩RPG游戏那样，操控Raynor在飞船的各层甲板之间行动，并与遇到的人物对话。游戏的任务和剧情发展已经不再是以文字简报形式呈现，这是SC的一个重大革命。在本次的演示中，这一特色进行了进一步的说明：

新的剧情开始后，Raynor独自坐在Mar Sara星球上的一间酒吧中喝闷酒，随后，身穿蓝色动力盔甲、叼着雪茄烟的Tychus Findlay（预告动画中酷酷的机枪兵）登场了，他坐到Raynor的身旁。如果你一直在关注SC的剧情，就会知道Tychus Findlay曾经是一个声名狼藉的罪犯，将其送入监狱，并且最终改造为陆战队员的正是时任殖民地巡警的Raynor。这两个有历史瓜葛的人出现在同一间房间内，空气中的火药味骤然变浓。但Findlay似乎并不是来惹是生非的，他告诉Raynor关于异形“圣物”存在的信息，并且表示这一物品是多方势力争夺的对象，Raynor可以用它来赚取数额可观的“外快”。接下来的就是人类军团前往其所在地，从神族手中夺取“圣物”的任务，在去年的相关关卡中已有详细的演示。

游戏不仅可以与人物进行互动，而且还可以通过鼠标指针的移动来与场景中的物品产生互动。在这间酒吧内，玩家可以点击自助唱片机、报纸和电视3样物品，分别会实现播放一首经典老歌、提供关于“圣物”的新闻报道，和打开UNN（CNN未来版？）频道收看新闻的功能，不过此时正在播放的恰好是帝国巨额悬赏通缉Raynor的广告片，令这位末路英雄哭笑不得。分支任务的获得除了通过人物，也可以是以在读取相关信息后主动接受的方式。如玩家可以从报纸上获得一个人类采矿点与总部失去联系的消息，在带领部队前往探查之后，玩家会得知这里正在遭受虫族的围攻，你的任务是布置防线，坚守20分钟时间，为幸存者的撤离提供掩护。在结识一个新角色之后，玩家需要完成4～6个左右的支线任务，才能获得他们的完全信任。支线任务除了获得直观的金钱回报以外，最重要的是培养Raynor的人脉关系。设想一下，在战况极端不利的情况下，盟友组成的大军从敌人后方杀出，会让我们多么感动！



此次公布的科技树和单位与5月份公布的资料相比变化不大，细节的调整如下：人族的雷神机器人不再由SCV建造，而是像攻城坦克一样，由战争机器工厂建造，相信这是为了防止游戏中出现空运SCV到敌人后方之后快速建造这种超级武器而进行的修改。最初的雷神机器人具备强大的弹幕射击能力，可以瞬间摧毁小半个基地，在此次的演示中，这一过于夸张的功能也被一并取消。作为“回报”，雷神机器人现在增加了对空攻击能力。

另外还有一个值得注意的变化，就是“气矿”的消耗速度被调整为原来的两倍，玩家的基地建设进入中盘之后，就会用完初始阶段的两个气矿。制作组表示这是为了对应本作大兵团机动作战的主题，他们对游戏的资源管理机制也进行了调整。

此次公布的游戏标题《星际争霸 II——自由之翼》（Starcraft II：Wings of Liberty）并不是SC2的正式名称，未来发售的SC2将只包含有人类战役的剧情，这也就是上述的副标题——《自由之翼》。游戏将以Raynor作为中心人物，表现人类反抗帝国统治，对虫族发动反攻的星际诗史总共将包含28场主线战斗任务。虫族战役《飞蝗之心》和神族战役《虚空遗产》则会以补充包形式发售。P

年末巨作风暴 泰国海岸冒险

古墓丽影 地下世界

■北京 奇侠

类型：动作 制作：Crystal Dynamics 发行：Eidos Interactive 推荐度：★★★★ 系统配置要求：
操作系统：Windows XP/Vista CPU：Intel Core 2 Duo 2.2GHz或Athlon 64 X2 4400+以上 内存：2GB 显卡：NVIDIA GeForce 9800 GTX或ATI HD4800以上 硬盘空间：1.2GB

从E3开始，《古墓丽影——地下世界》（以下简称TRU）就不断给它的玩家制造惊喜。自从劳拉引爆了她的庄园以后，在玩家的猜测中，Eidos Interactive又在GC和TGS期间提供了多段试玩供玩家体验。在进行一些细节的修改后，Crystal Dynamics选择了当初试玩版中的一个在10月底高调放出下载。

标题界面的背景是夜色中的克劳馥庄园，让人想起《黑暗天使》，但本作绝不会有那么阴暗的主题

系统延续传统，细节设计改动和进化。

整个试玩版没有提供多么复杂的谜题，Crystal Dynamics说，这是因为试玩版太短了，正式版的流程也许会和现在不同

碧海蓝天，图像效果真正次世代。



试玩版一开始就展示给人美妙的画面，可惜游艇上没有什么可以互动的元素，水下可探索的区域也很小，比不上地中海那一关，但劳拉的动作协调多了

此次官方发布的试玩版正是来自先前展会中公开展示过的关卡之一——泰国海岸（Coastal Thailand）。按照玩家的猜测，这一关应该排在庄园废墟、地中海场景之后，是TRU中出场的第三个大型场景。伴随着空灵、充满佛教气息的音乐，劳拉出现在游艇上。这时，你能够理解开发者选了这个试玩版的原因：碧空如洗、水面湛蓝，配上柔和的光照效果，可以明显感受到TRU的画面效果比前作上升了一个档次，这个场景用了很多高质量贴图，人物的皮肤纹理尤其显得细致。当然如此一来，PC版的配置要求也比前两代显著上升。

劳拉通过望远镜观察了海岸，找到一个落脚点，于是跳下水，向那里游去。可以看到，人物入水和游泳的动作已经非常真实了，水面效果比前作中有很大提高，不得不令人赞叹，TR的开发团队一贯是善于“水处理”的。随着岩壁上的攀爬，劳拉离开了海岸附近的岩壁，进入内陆，生动的雨林景象让人想起《古墓丽影III》经典的第一关。这里有很多岩壁、石柱的“常规”攀爬动作，没有接触过该系列的玩家可能要费些周折，研究一下行动路线，老玩家们可能会觉得这段活动手脚的考验过于简单了。劳拉很快会来到一座巨大的神殿前，我们曾在2D原画里看到过这座宏伟的建筑。在前往神殿的路上，除了一些简单的谜题，还有两场与老虎的战斗。实际操作时，会感觉这种经典怪物比以前威猛很多，简单的翻滚和绕圈射击不容易躲过它们的猛扑，要想轻松获胜，掌握子弹时间是必要的，这个射击系统改动不大，但要想准确命中目标仍需练习。



战斗中或多或少还是有些视角的问题

体操动作更丰富，操作难度进一步降低。

劳拉上岸后，展示给我们本作的一个主要特点——细节设计的处理。首先，你会看到很多人性化的动作。当她碰到岩壁时，有一个更真实的缓冲动作；在丛林中行进时，不时用双手拨开身前的植物；当你碰到老鼠等烦人的小动物，还可以直接一脚踩翻它，而不必像以往那样拔枪射击。另外，你会看到一些经典设计的回归，比如重新设计的环形物品栏，看起来和使用起来都很舒服。



Z字跳墙动作明显师从《波斯王子》，但它在触碰的判断上比较宽松，不像王子做这个动作时失败率那么高。横杆上的暂停就像蹲在平地一般稳当

当然，最重要的还是动作的丰富！每一代《古墓丽影》多多少少都会增加几个新动作，虽然开发者也明白，其实已经没多少新动作可供劳拉掌握了。因此，TRU里的新动作也只能属于锦上添花，最有趣的当属横梁上的侧手翻，可以让劳拉快速通过"平衡木"；在横杠上回环之后立在杠上，看似是个高难度动作，实际上没有任何难度，你可以站在横杠上跳向任意一个方向，让劳拉的活动空间进一步扩大。

最近几个月，在电玩展等不同场合，Eidos已经发布了几个不同地点的试玩版。除了泰国，至少还有以下两个场景。

克劳馥庄园



这一段是很蹊跷的试玩。我们唯一清楚的是她的庄园发生了剧烈爆炸，劳拉从废墟里开始游戏，穿行在曾经熟悉的门廊和房间里，目的仅仅是逃离这幢烈火熊熊又摇摇欲坠的大宅子。但在关底，劳拉的助手Zip却拔枪瞄准了劳拉，这里的剧情没有交代清楚，引出很多猜测

地中海



这是E3上最早公开的一段试玩。游戏开始在地中海的水下，但从官方发布的图片来看，这一大关最终会有一个场景发生在一艘大船上

关于剧情



试玩版一开始，劳拉通过电脑与Zip通话（似乎他还没有背叛劳拉），结合TRL的剧情可以推测，这里是她父亲曾经探索过的地方之一

劳拉在泰国神殿里看到一段梵文的记述，里面提到了帕塔拉城（Patala）——印度教世界中地狱的最底层

关于战斗



本作的射击系统改动不大，这次对跳跃中的射击做了优化，你在快速空翻中不像以前那样容易卡在某个死角

关于道具

有时候你必须找到一个关键道具，才能找到复杂谜题的"落脚点"。如在泰国，玩家就要先找到一根横杆嵌入石柱里，才可以开始她在废墟里的行动

除了几个试玩版外，TRU还公布了多段演示视频，从中可以看到一些有趣的细节。

摩托车

开发者早就说过，摩托车在本作中不仅是小游戏里的载具，它和谜题结合在了一起。在墨西哥关卡中，劳拉启动了A处的机关，打开了B处的限时门，这时就需要骑着摩托车迅速赶到B处，在开关合上前进入大门。另外，摩托车会帮助劳拉越过一些非常宽大的沟壑

大蜥蜴



战斗现在不仅限于地面——游戏首次允许劳拉在攀爬的途中腾出一只手射击四周的怪物。很多人怀疑，这样会让战斗的难度降低。其实不然，试玩版里那只稍纵即逝的大蜥蜴，就是喜欢在墙上活动。劳拉在攀爬中很容易遭到动物、飞禽的突然袭击，这时就要考验你的反应能力了（在试玩版的正常流程里不会和大蜥蜴遭遇，如果按非正常流畅下到那个湿婆神像的下面，也许会碰到它）

TRU试玩版展示了这款新作的设计思路：更多的细节改进以及更加没有难度的动作，美妙的场景和复杂的谜题仍是它的吸引人之处。试玩版结尾处湿婆神庙里那个巨大的场景，根据官方视频的演示，包涵一个十分庞大的光线照射谜题。各位读者看到杂志时，可能TRU的正式版已经发售，就留给大家亲自体会吧！P

（感谢贾凯对本文的支持）

年末巨作风暴 GTA IN AFRICA
孤岛惊魂2

■北京 小蛏蛏

不必留心左边这个人，主角的姓名、形象在游戏开始前可选，并不是固定长成这个样子

类型：射击 **制作：**Ubisoft Montreal **发行：**Ubisoft **推荐度：**★★★★
系统配置要求：
操作系统：Windows XP/Vista **CPU：**Intel Core 2 Duo系列或AMD Athlon 64 X2 5200+以上
内存：2GB **显卡：**NVIDIA 8600 GTS或ATI X1900以上 **硬盘空间：**6GB

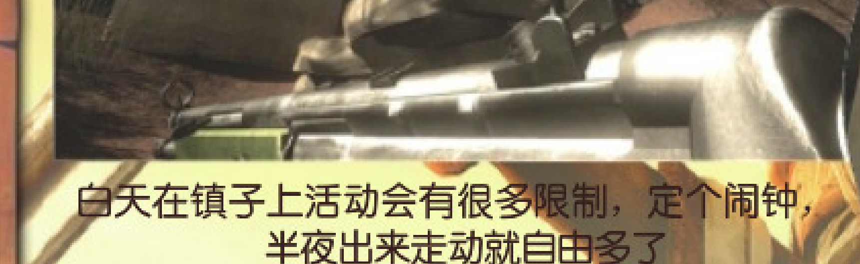
由于《孤岛惊魂》的制作组“叛变”，扭头弄出个《孤岛危机》，因此谁都知道Ubisoft开发新作《孤岛惊魂2》是件“挂羊头、卖狗肉”的事。可这并没有让玩家过分讨厌它——毕竟除了画面的华丽，《孤岛惊魂》还有什么能让你记住呢？接手游戏的Ubisoft Montreal深知这一点，不仅完全没有包袱，而且放手去干，搞出一款非洲版的GTA。

从《孤岛惊魂2》描述它的制作理念开始，人们就发现它远比《孤岛危机》令人着迷。广袤的非洲、混乱的局势，众多NPC出场，大量的主线和支线任务可以完成，一切都像是套用了GTA的模板，只是视角变为了主视角。



游戏初期的武器商店旁就有一辆不错的越野吉普，后座上还架着杆机枪

游戏一开始，玩家扮演一名杀手前去非洲某地行刺，没想到从机场乘车出来，很快就得了怪病，不省人事。醒来之后，你的刺杀对象正向你招手，他似乎故意没有干掉你，而是留下加以利用。他走后，门外似乎开始火并，出门干掉几个枪手（或直接被打死），你会再次发病。醒来时已经身处一个标准的Safe House，你被限制在这里，需要对NPC言听计从，完成他们给予的任务，于是标准的GTA式冒险开始了。如果你还没有接触这款游戏，可以用GTA的一切去套用它：一张可以逐渐开启的巨幅地图，一辆可供你四处活动的破烂汽车，一个个散布四处的存盘点、武器商店或是酒吧，甚至随时可以把丢弃在路边的车辆顺手开走。随着游戏进行，你还能通过救人或是其他手法，不断找到“小弟”替你卖命。这可比GTA的最新一作都先进多了——你知道，Niko很多时候都是单枪匹马，还得不断给他的面瓜表哥擦屁股。



白天在镇子上活动会有很多限制，定个闹钟，半夜出来走动就自由多了

游戏是标准的FPS设计：标准的功能键位、FPS里常见的各种可利用的武器，唯一有些意外的是，玩家初始就有一枚火箭筒，虽然填装很慢，却很容易找到弹药，也许在非洲就是有这么厉害的军火支援吧……游戏开始，玩家会接到很多训练任务，如占领一个Safe House、侦察敌人营地并救人等，并不显得枯燥。随着游戏进展，你还会发现很多好玩的细节，比如敌人的武器是旧的，很容易卡壳；在整个地图上分布着221颗宝石，你可以用电子跟踪器找到它们，用来购买新武器。躺在床上睡觉是很有必要的，一觉睡到晚上，起来执行任务有很多好处：晚上敌人的视野大幅下降，警惕性自然很低，被发现之后敌人很少能叫来支援，特别是买了伪装服后，完全可以半夜起床，用消音手枪、毒刺狙击等手段悄悄消灭敌人，十分有趣。



这里的车都很破，但个个兼容“人肉GPS”系统。游戏开始阶段，你只能探索地图的一小部分

在完成这些任务的同时，你开始慢慢趟开你所在峡谷区域的地图。开着那辆总是冒烟的破车，在一个巨大的地图里探索是一件很有趣的事。事实上，这也是游戏开发者把背景设定在这里的原因。游戏开始处有一段长达数分钟的过场，你坐在车上，通过当地司机之口了解了这个地方的情况，同时饱览非洲大地的原始风情。你不得不承认，《孤岛惊魂2》的确有着不一样的魅力。

游戏的物理引擎充分和环境结合，晨昏、正午、深夜的光线有很大差别，玩家手中的武器也可以对环境造成影响，比如放火。



不要轻易挥霍火箭筒的弹药：你不仅能轻松轰掉这座铁皮屋，还会引发山火，当真是引火烧身。不过游戏里的时间流逝很快，野草会重新长出

除了玩久之后有些头晕，《孤岛惊魂2》给人的印象非常好——自由而值得探索。这时你也许会理解开发者的话：“我可以给你一个试玩版，足够你玩上8～10小时，但没有人会那么做，除非是疯了。”



红色警戒3 被记忆和想象扭曲了的幻想

■ 北京 Greg

我们不应该把《红色警戒3》看作一款单独的游戏，而应该把它看作一个系列，甚至是一段游戏的发展史。这款《命令与征服》系列的子系列实际上已经具备完全独立的能力，尽管今天所有的《红色警戒》前面都有“命令与征服之”几个字，但人们对“红色警戒”的期待已经超越了对C&C，这是《红色警戒》家族历经三代努力才达成的效果。

“红警”系列游戏的情节完全杜撰而来，但其中明显带有西方冷战思维。此次的《红色警戒3》中加入了更多科幻色彩，其中苏联部分的内容成为这一系列最显著的标志，也是区别于《命令与征服》的最大特征。在《红色警戒3》中，这一特征空前显著，整个游戏几乎全部以前苏联一方为标志，尽管盟军和升阳帝国各自占据1/3的戏份，但二者加在一起也不如苏联一方抢眼。《红色警戒3》的故事讲的是，苏联面临解体前夕，不甘就此没落的将军利用秘密研制的时空机器回到过去干掉爱因斯坦，使得盟军无法拥有核武器。当苏联将军回到现代时，解体的危机没有了，却发现肆意改变历史的恶果，他们不得不面对新的敌人——升阳帝国。故事本身并没有特别惊人之处，最大的创新就是利用这个情节引出第三方势力，这在“红警”历史上还是第一次。

《红色警戒3》在上市之前已经有过很多的报道，人们对它的印象大多停留在几幅光影绚丽的画面上。但当真正进入之后，你还是会惊讶于游戏中辉煌的战争画面。作为一款即时战略游戏，《红色警戒3》的图像效果过于“奢侈”了。全3D的游戏场景和单位立体地表现出幻想中的战争场景，电磁炮的广泛应用使得画面中充满亮丽的动态光影。在这一代中，海军的地位得到空前提升，因此海洋成了非常重要的战场。游戏引擎对水面的效果处理十分夸张，让人感觉海水随时会从屏幕中涌出一样。在整体的表现风格上，《红色警戒3》有较大的变动。我们知道，“红警”一贯以冷战故事取胜，在第一代时就表现出少见的写实风格，残酷而又戏剧化。到了第二代，游戏的整体风格由写实转向幻想，画面风格带有一丝童话色彩，战争的冷酷被“有趣”的感觉所代替。而这一代里，游戏的整体风格又有了变化，如果说“红警”一代是故事片，二代是童话剧，那么眼前的第三代就如同漫画。无论是画面风格还是单位设计，游戏都呈现出一种漫画般的效果。古怪的蜘蛛机械人、高达式的变形天狗战机，还有富于想象的“人间大炮”，在点选之后套上的红色加亮边效果，都宛如活动的美式漫画。游戏一改往日写实为主的单位设计风格，在游戏里加入了大量科幻元素。苏联一方的兵种不再体现为华约制式，很多战斗单位都以科幻形态出现，即使是最传统的主战坦克和天启坦克也在外形上超越现实，就连原来的军犬都被更换成了棕熊。升阳帝国一方的兵种最能体现这种超现实的设计思路，他们大多以机甲形态出现，天狗战机酷似太空堡垒里的单位，而终极机甲鬼王更是一身日本古代将军的打扮。相对来讲，盟军一方倒是做得中规中距，肯定会成为玩家最后的选择。



看得出《红色警戒3》很努力，制作工艺几乎无可挑剔。作为世界知名的游戏系列，《红色警戒3》基本保持了一贯的作风，在此基础上同时又能对很多细节做出贴心的改进。比如，游戏保留了传统的单线分类建筑形式，但在操作界面上更加方便玩家操作。更难得的是，游戏为每一个兵种单独设置动画说明，这个说明可以在游戏进行的同时随时调出（点选该单位后点击功能面板上的问好键即可调出）。游戏的默认操作试图改变玩家的习惯，改为了右键攻击模式，在选项中可以恢复以前的经典操作方式。游戏在剧情关卡模式里，允许两个玩家合作闯关。如果玩家选择独自作战，战役中将会出现一支友军，你可以通过指令来适当指挥他们。

最后值得一提的是游戏的剧情设计，开发者为游戏编写了十分有趣的情节，并且配以阵容强大的真人过场电影。在战役进行过程中，不断有真人影响剧情穿插进来，让玩家忘记这是一场游戏，能够全心全意地投入到幻想的战争当中。

红色警戒3
Red Alert 3

制作：美国艺电　**发行：**美国艺电　**游戏类型：**即时战略　**推荐度：**★★★★
系统配置要求：
操作系统：Windows XP/Vista　内存：1GB　硬盘空间：6GB
CPU：XP 2.0GHz；Vista 2.2GHz（Pentium 4、Athlon XP 2000+）；支持多核
显卡：GeForce 6800或Radeon X1800、兼容DirectX 9.0c

New Release 上市游戏热报

■ 晶合实验室 AMW

前言：本期力荐之作当属《战火兄弟连——地狱公路》，虽然想把它流畅运行起来需要花些银两。当然，如果你只讲求完全的娱乐性，对于视觉效果的拟真度没有要求的话，其实《粘粘世界》和《神秘宝石》也会是你不错的选择。



推荐

战火兄弟连——地狱公路
Brothers in Arms: Hell's Highway

射击 推荐度：90

身为领队的你，将带领101空降师的部下们，打开一条"地狱公路"。可以找上几位好友，一起在这场完全拟真的虚拟世界中，享受电影般的游戏体验。

制作：	Gearbox Software
发行：	Ubisoft
上市日期：	2008年10月8日

南茜朱儿——马洛伊城堡
Nancy Drew: The Haunting of Castle Malloy

冒险解谜 推荐度：80

这次的开篇极具戏剧性，婚礼开始了，但……新郎落跑了！是他临阵打了退堂鼓，还是爱尔兰死亡女神的突然侵袭？南茜这回要找到的不仅是真相，还要找回新娘脸上的笑容。



制作：	Her Interactive
发行：	Her Interactive
上市日期：	2008年10月9日

粘粘世界
World of Goo

益智 推荐度：85

这个由2D Boy开发的另类益智游戏曾经在美国独立游戏节上包揽三项大奖。这是一个基于物理和建筑原理的益智游戏，数以百万的黏性球体物质居住在一个不知名的美丽世界，它们在这个游戏中显得非常可口。

制作：	2D Boy
发行：	2D Boy
上市日期：	2008年10月15日

帕堪2
Parkan2

动作 推荐度：80

其实这是一款复合类型的新游戏，融合了动作、策略以及太空模拟等元素。游戏的画面色彩比较明亮，各种战舰武器设计接近真实，人物造型看起来十分逼真，而其中趣味横生的行星贸易交流令游戏更具可玩性。

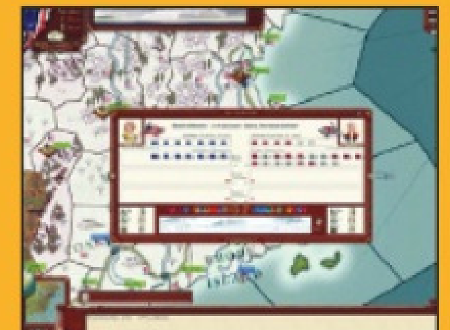


制作：	1C Company
发行：	Nikita
上市日期：	2008年10月15日

美国的诞生II
Birth of America II: Wars in America 1750-1815

策略 推荐度：80

《美国的诞生 II 》是这一历史战略系列游戏的又一力作，真实反映了美国南北战争的部分战役。游戏中，玩家可以参与美国在1750年～1815年期间的所有战争。



制作：	Ageod
发行：	Ascaron
上市日期：	2008年10月18日

神秘宝石
Jewel Quest Mysteries: Curse of the Emerald Tear

益智 推荐度：80

Jewel Quest的新续作，这次是以解谜找图为主。除了看单字找物品的方式外，还要试着找到关卡中的所有宝石及金币，宝石可以购买各项新的能力。



制作：	Iwin
发行：	Iwin
上市日期：	2008年10月18日

其他近期上市游戏

中文名称	英文名称	类型	上市日期	推荐度
瑞亚诺之四分支的诅咒	Rhiannon Curse of the Four Branches	冒险	2008年10月8日	80
阿加莎克里斯蒂——尼罗河上的惨案	Agatha Christie：Death on the Nile	冒险解谜	2008年10月10日	75
银河文明2——无限宇宙	Galactic Civilizations2：Endless Universe	策略	2008年10月10日	80
国际机车联盟格伦披治大赛3	FIM Speedway Grand Prix 3	竞速	2008年10月10日	80
永恒之光	Everlight	冒险	2008年10月12日	80
线条滑雪2	Line Rider 2：Unbound	益智	2008年10月15日	75
特种空勤团——捍卫明天	SAS：Secure Tomorrow	射击	2008年10月16日	80
地铁世界第一辑	World of Subways Vol 1：New York	模拟	2008年10月18日	75
降世神通——最后的气宗：祖克之路	Avatar：The Last Airbender-The Path of Zuko	动作	2008年10月18日	80
星际之剑——血案疑踪	Sword of the Stars：A Murder of Crows	策略	2008年10月19日	75



怎样成为造物主
——《孢子》（Spore）告诉你的故事

■重庆 Jump

模拟之父威尔·怀特锐意进取之作

威尔·怀特，是与彼得·莫里纽斯（前牛蛙工作室，现狮子头工作室主创）、罗伯特·威廉姆斯（《国王秘史》系列制作人）并称为“游戏之神”的天才制作人。提到威尔·怀特，自然想到的便是其制作的模拟系列。在大学中同时学习建筑和机械专业的威尔是一个头脑缜密而不缺乏艺术浪漫的制作人，1989年出世的《模拟城市》第一代便向玩家展示了威尔世界的精妙与无限可能性，从此，威尔得到了“模拟之父”的头衔。从《模拟蚂蚁》（1991）到《模拟直升机》（1996），从《模拟城市》到《模拟地球》（1990），巅峰之作《模拟人生》在2002年一举打破了由《神秘岛》（Myst）保持了接近10年的PC游戏销售记录，成为PC游戏史上最成功的商业游戏。

然而威尔似乎并不满足于模拟特定事物。如果说威尔的野心有一个尽头，那便是“模拟一切”（Sim Everything曾作为《孢子》的备选标题之一）。2005年E3大展，《孢子》第一次公开在媒体的面前。媒体无一不为这款游戏的精妙创意所折服：想象一下吧，你将操控一个物种，观察着那些单细胞生物游弋于海洋之中，在食物链的夹缝里慢慢进化，修改他们的基因使得他们能够在物种进化中占尽优势，最终成功爬上陆地，成为掠食者或者与其他生物共生，并且逐渐拥有智慧。接下来你将目睹他们建立自己的文明、建造城邦、征服异族、发展科技甚至最终进入太空，如神灵一般降临其他行星，控制其他物种的进化，甚至发现银河的秘密。

2006年E3公布游戏试玩视频之后，《孢子》引起了各方的强烈反响。各界纷纷冠以“真正的次世代作品”“模拟天才的创世野心之作”，最佳展出作品、最佳PC游戏、最佳原创游戏之类的奖项拿到手软，玩家热情高涨。然而接下来的两年中关于《孢子》的消息一度归于沉寂，原本预定2007年秋发售，结果因为后期调整一拖再拖，直到2008年夏天，姗姗来迟的《孢子》发布了“创意大师”（怪物编辑器），并最终在9月7日与翘首企盼了整整3年的玩家们做了亲密接触。

从2001年最初策划至今日发售，《孢子》的开发前后历经整整7年，虽然模拟物种进化及文明发展这一主题从未发生变化，但游戏细节乃至游戏框架上都与最初的创意有了不少变化。近距离观察这款创意之作后，我们发现，这款游戏的优点与缺点同样明显。

包含5大阶段的庞大游戏框架

太古时代，一颗陨石携带着生命的种子坠落到了这颗神秘行星的海洋中。于是，生命诞生了。生命诞生于海洋，游戏也开始于海洋。

在细胞阶段，你的生物带着鞭毛诞生了。游啊游，猎食比你更小的生物或者吃掉漂浮的藻类来获得基因点数，然后就可以在生物创造器里给你的生物进化出各种各样的器官：从增加移动速度的喷水囊到既可以猎食又可以防御的带电触角一应俱全。在这个阶段，玩家只需要在五彩斑斓的海洋中控制自己的生物躲避危险并尽可能吃掉一切可以吃的东西，进化出能够使自己吃得更快的器官并继续在海里游啊游，就能很快进入下一阶段。

从海洋到陆地是生物进化的重要标志。当博大的海洋也容纳不下你的生物不断膨胀的进化时，勇敢地上岸吧。自然选择使得划水鞭毛和喷水囊再也派不上用场了，果断地退化掉它们，你需要能够在坚实陆地上纵横的强有力的肢体。然而当


《魔兽世界》玩家眼中的《孢子》

你的生物来到了陆地上，发现旷野之上并不是一家独大。你可以选择成为捕猎者：进化出尖牙利爪，荡平每一个巢穴，撕碎那些进化路上的敌人并吃掉它们，将它们的蛋变成你的进化点数；或者你的生物也可以选择成为野蛮时代的外交家，进化出能发出美妙嗓音的嘴和善于舞蹈的腿脚，花枝招展地踏上取悦所有生物和平共生的道路。生物阶段更像一个ARPG，进化出不同的器官之后生物可以使用不同的技能，玩家需要不断消灭其他物种或者与其他物种结盟，不断获得进化点数，最终进化出智能。当生物进化出了智能后，游戏进入了部落阶段。

部落阶段则有一些《上帝也疯狂》系列的影子。你的种族在部族酋长的领导下建立了村落并懂得了使用火和工具。这个阶段玩家不再能操纵生物的进化，取而代之的是给生物配上藤甲面具和草裙，看着他们吵吵嚷嚷蹦蹦跳跳地捕鱼打猎。对于其他部族，你可以用武力征服，也可以在发展出音乐之后利用音乐来建立同盟关系。和《上帝也疯狂》类似，酋长能够使用一些技能，当然不是召唤地震火山之类的超自然力，但在敌方营地附近偷偷放一个有毒的餐桌之类的小把戏还是十分熟练的。当敌人的战士高高兴兴吃掉这些食物之后就会明白免费的午餐总是会让人付出代价。远交近攻，你的部族一个又一个地熄灭了大陆上新兴智慧种族的部落篝火，自家的图腾柱也是越垒越高。随着交流与征服，你的种族横扫了整块大陆，文明开化的时代也随之到来了。

文明阶段则是另一番景象。大地图上的资源采集、城邦建设、外交和军事要素使得这一阶段与之前的游戏体验迥然不同。从这个阶段开始，玩家和一路陪伴走来的生物之间的联系变得薄弱，生物创造器也不再能够使用，取而代之的是建筑创造器、车辆创造器、舰船创造器和飞行器创造器。在文明阶段，你的对手不再是异族，而是同一条进化轴上进化而来的同族，彼此之间因为不同的政治抱负而走上分化的道路。由于《文明IV》的主创索伦·约翰森的加盟，使得《孢子》的文明阶段更像是模拟城市和文明系列的综合体。你得在城市里进行相应的建设来让你的市民保持快乐，国家之间的边界线也如《文明IV》一样显示在地图上。随着你的文化或者军事行为拓展或者收缩。你可以选择成为征服者，一路硝烟踏平所有敌对城邦；也可以选择成为国家级的商人，用文明的手段不断侵蚀帝国的领土，甚至一口气买下敌人的城邦。文明阶段的最终目标是统一全球成为唯一的政府代言人，这样你便有了足够的说服力使得全种族一致同意进入宇宙。

进入太空阶段之前，玩家首先需要设计自己的太空船。真正进入宇宙后，玩家会发现之前经历的4个阶段根本是在给太空阶段预热。玩家创造的生物如今已然成为了银河文明的一员，驾驶着UFO冲出了自己的太阳系。正如宇宙浩瀚无垠，太空阶段玩家的游戏历程也是永无止境的。玩家可以随意遨游于群星之间，改变行星的环境使其更适合生物生存。引导一颗彗星砸上去便有了海洋，放两个火山便有了大气，甚至可以把整颗星球涂成南瓜色来庆祝万圣节。当一颗行星上有了生命之后，玩家还可以引导这些文明，留下一些地外文明的蛛丝马迹让他们更快发展。或者如“第三类接触”一般劫持他们，甚至发射灭星死光“哔”地一声将一颗行星变成宇宙尘埃。除了玩家的种族，银河中也有着无数的其他宇宙种族。根据玩家之前的选择，在太空时代玩家将扮演不同的职业：之前一路掠食征服到底，宇宙阶段的玩家种族也就成了银河中横冲直撞的征服者；如果一直与其他物种和平相处，那么也可以成为银河中的外交家。一切都取决于玩家的选择。如果目标明确，那么玩家能够在穿越万千星辰，摆脱机械族的围追堵截之后来到银河的中心，那儿有宇宙的终极答案。当然，也可以专注于培养银河的未来，看着一颗荒芜的行星上诞生出生命，再逐渐引导他们重复一遍你的物种所经历过的进化之路，给他们留下带有你们信息的巨石纪念碑。当这些稚嫩的种族踏入太空并与你们会面之时，想必场面一定百感交集。可以说，进入太空阶段才算是《孢子》游戏的真正展开。

创意大师——生物创造器及世界创造器


凉宫春日粉丝眼中的《孢子》

《孢子》发售之前3个月，“创意大师”即生物创造器，便先于游戏来到了玩家的视野之中。想必每个玩家孩提时都有过用橡皮泥捏出各种奇形怪状但又不失真切的小怪物出来的经历，而创意大师满足了玩家的童趣在电子时代的延伸。全世界都为创意大师而疯狂，仅仅18天后，玩家就上传了超过150万种生物。用威尔在E3会展上的原话来说：“玩家很有效率地完成了上帝38%的工作。”随后，美国国家地理频道更是为《孢子》推出了系列节目，介绍了《孢子》中的物种进化，并教你如何在创意大师中创造出更好的怪物。

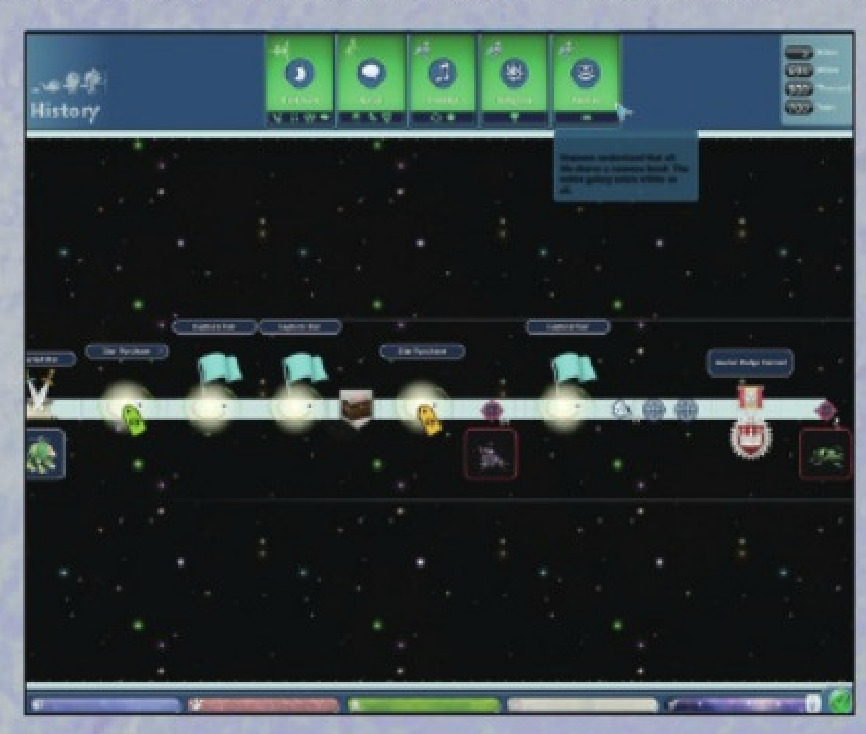
游戏正式发布之后，创意大师是贯穿整个游戏始末的重要元素。可以说，离开了创意大师，整个《孢子》游戏便没了基础。当玩家的物种在自然界中遇到了各式各样的困难，需要进行任何的进化时，都必须进入创意大师对物种的体态特征进行调整。在细胞阶段，创意大师中的选择尚少，大致分为辅助移动型器官、口器和进攻防御器官。玩家可以创造出一只全身带刺尾巴喷毒脑袋放电的大水母，但如果这只水母是食肉的，那么肯定会因为过于臃肿的身体和缓慢的移动而活活饿死。而到了生物阶段，掠食者为了应对越来越难对付的猎物必须进化出更有攻击性的爪子，而食草动物为了和其他生物保持良好关系，则必须进化出拟生器官用以隐藏自己和能够发出悦耳声响的口器以吸引友好的生物，让它们保护你。掠食者和猎物在进化上总是保持着微妙的平衡，这一点在《孢子》里体现得淋漓尽致。部族阶段，生物已经完成了进化，玩家此时已不能再改变

生物的外貌特征，但是可以给他们穿衣服了。最初只有藤甲草裙木板护肩，随着部族征服的推进还加入了巫毒面具和羚羊角之类的装饰品。到了文明阶段，生物创造器变成了建筑创造器和载具创造器。可以说，游戏的主角也由之前一直关注的物种本身转到了城市建设和地上乱跑的车辆上。毕竟玩家对自己创造出来的东西是有感情的。而太空阶段的主角则毫无疑问是进入这个阶段之前设计的宇宙飞船。而后，当玩家飞临其他行星，观察着那些物种一步一步进化、一步一步发生变化的时候，总是会想起自己使用创意大师推进物种进化的那些时光。创意大师无疑是贯穿游戏始终的核心元素，玩家有多少创意，游戏便有多好玩。


高达饭眼中的《孢子》→

为什么《孢子》还不是一款完美的作品

《孢子》拥有一切成为一款划时代的伟大作品的要素，但是，目前它并不完美。如前文所述，《孢子》拥有极其庞大的游戏框架，从细胞生物到探索宇宙，时间线跨越无数年头，距离穿越无数光年。然而，从细胞阶段到文明阶段，进入宇宙之前的《孢子》每个阶段都是一个单独的游戏类型，而且看起来都像是一个同类游戏的休闲精简版。剥离开玩家使用创意大师自己动手设计生物和世界的要素，游戏本身框架下的游戏性并不如玩家所期待的那样丰富。简单来说：每个阶段的游戏深度都显得不够充足。细胞阶段作为游戏开场的暖身，能够用斑斓的海洋色彩和妙趣横生的生物动作将玩家引入《孢子》的世界中便完成了任务，简单点也无妨。生物阶段和早先公



纯和平路线的进化历程

布的开发视频比较起来少了很多要素并且乐趣大打折扣。也许是觉得会干扰游戏体验感的统一，开发组砍掉了两栖动物的阶段，这使得生物进化链看上去并不那么完整。而整个生物阶段的游戏性并不高，无非是外出觅食，打怪进化，回巢穴给自己装备上更好的生物武器，然后继续打怪进化，相当枯燥，而且玩家需要忍受蹩脚到家的操作感。完成生物阶段之后玩家也许会有一丝庆幸：幸好这个阶段结束得很快。部族阶段是头4个阶段中最有爱的阶段，不光是因为这个阶段总能让玩家想起《上帝也疯狂》，最重要的是这个阶段的游戏框架相对完整。狩猎积累食物、伐木建造建筑、不断训练成年的部族勇士来壮大部落并征服其他部落，各种要素一个不少。然而，一个小时后，部族阶段飞快的结束了……文明阶段设计得像是即时战略游戏，而且是只有3个兵种的即时战略，海陆空各1个，还全是玩家自己设计的。外交手段只有两种，送礼或者宣战，看起来像是《文明》，但是没有科技树没有世界奇观。城市建设像是《模拟城市》，但是城市管理只有市民快乐度一个属性，无论建筑设计得多么漂亮，玩家在建设城市的时候一点成就感都体会不到。只有进入太空阶段之后，《孢子》的游戏内容才显得饱满，而不是走马观花地模仿其他游戏类型后作出一些似是而非的休闲小游戏。然而，对于之前已经习惯了休闲节奏希望能够快速通关的玩家来说，太空阶段似乎又有点太过漫长了……

除了游戏框架上的硬伤，一些游戏细节也值得推敲。比如细胞生物一上岸立马变成了脊椎生物（好吧，其实这个所谓的细胞生物也是有脊椎的……），进化路上我们能发现生物的脑容量在不断提升但是生物创造器里从来没有给玩家提供脑袋的选项，玩家只能用两节粗壮的脊柱并安上一个硕大无比的嘴来做出貌似脑袋的外观——但是见鬼，大脑去哪儿了？也许是出于游戏性考虑，尽管生物可以长有翅膀，但是它们永远不能真正飞行，顶多跳跃的时候滑行几步。当玩家做出一只威猛的貌似喷火巨龙的生物，却发现它不光不能喷火，所谓的飞行也不过是摇晃着肥硕的身躯在离地不足5米的高度摇晃挣扎了几下便掉下来时，想必是无比失望的。

每一个阶段之间的转换太突兀，尽管这样突出了每个阶段都是不同的游戏，但进入下一个阶段之后上一阶段玩家的努力成果全打了水漂。在生物阶段和部族阶段，玩家花费了无数小时精心设计的生物在进入文明阶段之后和玩家彻底搞了隔离，玩家不再能控制生物，而是必须再花费无数小时去设计房子、设计车辆、设计飞行器和舰艇。而到了太空阶段，这一些设计又都没了意义。每个阶段的实际游戏时间不超过两小时，但玩家花费了数倍时间设计的作品却在之后的游戏阶段里没有任何作用，这是一件相当受挫折的事情。

我们为什么要玩《孢子》

正如玩具屋老顽童威尔那样，每个玩家都有无拘无束的童趣和天马行空的想象力的基因。无论《孢子》在游戏框架上是否真的有所突破在此时显得并不那么重要了。回顾威尔以前的游戏，模拟蚂蚁也好，模拟城市也好，模拟人生也好，模拟这些寻常事物给了成年人们一个回味童趣的机会：谁没有玩过那些小小的塑料桌子板凳电视机和黑头发黄头发的人偶娃娃？将他们摆弄来摆弄去，或者出神地望着在塑料铁轨上呼啦呼啦跑着的玩具火车，不知不觉度过一个又一个的夏天呢。于是我们玩得很满足，很开心，如同触及了内心深处最柔软的部分时嘴角浮现的那一抹微笑。

《孢子》带给你的乐趣并非来自这个声光时代并不杰出的画面，也并不是那披着最佳原创游戏但实质只是大杂烩的游戏性。大概只是觉得自己的想象力得到了满足，整个宇宙的星空图都有如一卷可以任想象信笔挥洒的画纸，从了无生机到色彩斑斓——对，是颜色而非生命，或者说生命拥有了颜色。这是一款无关形式、无关品味甚至无关评论的游戏。有了玩家和玩家的精神世界，这款游戏便完整了。

作为一款伟大的游戏，有了这些就足够了。P





详解《职业进化足球2009》

■同盟原创组 aleale

经过10年的发展，实况足球已经进入实况引擎的3.0时代。基于Xbox360和PS3这代主机开发的新实况引擎，虽然承载了实况玩家的很大期望，但初版的表现却并不让人满意：PES2008的回放拖慢、网战拖慢以及模式的削弱让实况玩家们大跌眼镜。而对比之下，同期的FIFA08却以高清、稳定的画质后来居上，一时间实况的品质似乎跌入了谷底。

在PES2009发售之前，游戏展上的实际试玩、视频网站上公布的试玩视频并不能让玩家满意。新作难道仅仅是一个毫无诚意的数据更新版吗？制作团队用了一年时间回炉打造的实况足球，难道就是如此毫无诚意？

KONAMI花了整整一年的时间对实况进行再次升级，对游戏进行了大刀阔斧的改造和调整。那么，新实况究竟有哪些变化呢？下面我们将从画面、硬件、物理引擎、操作、模式等方面评析PES2009新的变化。

画面效率提升


请注意此图背景的观众，建模细节比前作粗糙

本作的画面和前作相比，在细节表现方面并不如前作。PES2009主要削减了赛场之外的球迷细节，舍弃了球场观众的大量3D贴图，这让整体球场精细度有所减弱。但从另一方面来说，PES2009的图形帧数表现明显比PES2008要好，图形引擎的利用效率提高了，比赛当中不会再有拖慢的现象。而前作的回放拖慢，就是因为观众多边形建模数量过大，运算负荷增大而导致的。而这一次，KONAMI用减少周边多边形的办法来解决拖慢的问题，也不失为明智之举。

本作的人物脸部贴图和球衣细节贴图也有了大幅度增强，前作被人诟病的大量未完工球员脸形少了，知名球员和新秀球员的脸形变多，很明显就是专门强化，让KONAMI社内美工做过的。同时，知名球员的特殊动作也大量加入，例如小小罗的任意球姿势，就做得惟妙惟肖。

当然，一谈到实况，就免不了和同期同平台的FIFA进行对比。而这次FIFA09的情况，仍然是PC版采用之前的引擎，PS3/Xbox360版则是采用最新次时代引擎。换句话说，PC玩家们肯定无法体验到次世代最新FIFA的图形效果。当然，按照FIFA的传统，每一作都会增加一些看似花哨的噱头来吸引大家，而这次，PC版的FIFA09加入的则是流汗效果、球鞋踩踏草皮凹陷效果等。在本质上，PC版的FIFA09和PES2009相比并非同一重量级的比较，因此细节增加再多也仅仅是画面细节升级，而游戏引擎古旧的本质并未得到根本改善。

而对于实况玩家而言，球感拟真的需求是大于画面拟真需求的。是优先模拟真实的画面细节，还是优先模拟真实的球路轨迹？实况的内核和FIFA内核的理念差异，也正在于此。这也是“画面流”的FIFA和“足球拟真”流的实况玩家争锋相对的焦点所在。虽然说KONAMI的图形引擎执行效率


新晋球星，转会到尤文的阿毛里也拥有了真实脸形


FIFA09的PC版效果，比其他主机差一个档次


C罗的任意球姿势惟妙惟肖


FIFA09在次世代主机上效果细腻，细节惊人

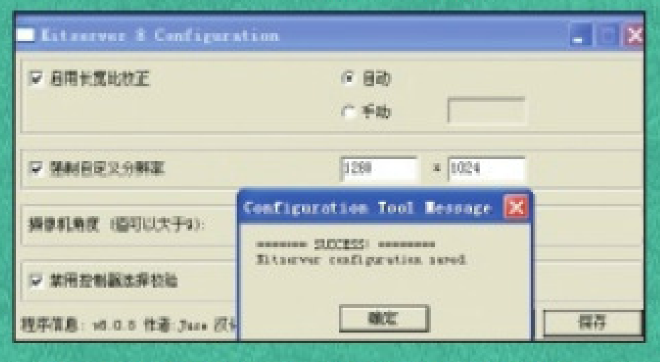
上比FIFA差了不止一个档次，但球场上发生的一切才是我们最关心的，观众是否真实？球鞋是否凹陷进草皮？球员是否流汗？球衣是否会脏？这些效果只应该是一个足球游戏锦上添花的细节而已，在任何游戏中都可以随时添加，但和足球拟真的本质关系并不大。

硬件要求降低

PES2009的硬件要求明显比前作有了一定的降低，这也是KONAMI针对游戏进行了大量优化，提升了游戏执行效率的结果。做一个很明显的对比，ATI的X800显卡在前作低画质的表现和本作同样低画质的实际表现，有着天壤之别：前作的低画质中，球衣没有纹路，球衣表面全平且毫无细节，运行勉强流畅；而在本作中，我们甚至可以看到球衣皱褶和纹路等细节，单机开启中画质已经比较流畅了。



PES2009的中画质效果


采用外挂能强行开启更高分辨率的画质

另外，PC版游戏中的默认分辨率能达到1280×720宽屏分辨率，但超过这个分辨率后，很容易出现弹出等问题，官方在后续的1.10补丁中部分解决了这个Bug。那么，我们能否使用更大的分辨率呢？答案是肯定的。玩家可以通过外挂软件等方式强制输出实现自定义的分辨率，在更大分辨率情况下，游戏的贴图效果也更加精细。当然，随之而来的，电脑资源的占用率也会大幅提升。

物理引擎进化

实况足球模拟真实比赛的核心内容，就是游戏的物理引擎系统，包括对真实球路轨迹的模拟，场上球员身体接触的碰撞、足球弹地的轨迹、足球接触身体后不确定的反弹、足球空中飞行的轨迹，在各种干扰下射门对球路飞行、角度和力度的影响等。和前作相比，PES2009的足球运行轨迹更加真实，这一点足以征服任何一个喜欢踢球的玩家，这一切都十分接近真实比赛的现场效果。

但PES2009仍然坚持着从PES5以来就一直执行的攻强守弱的爽快思路：诸如卡卡、鲁尼、C罗、阿德、伊布等有身体、有技术同时转向灵活的明星球员，在符合欧洲快节奏足球特点进攻中，能很轻易用个人盘带的变化，摧枯拉朽地撕裂一整条后防线。虽然略显夸张，但这让游戏的爽快度有了明显的提升。


明星球员卡卡拥有身体、转向速度和极佳平衡性，强行突破略显夸张

而在物理引擎的变化中，唯一让笔者感到失望的就是实况足球的竞技对抗性正在逐步失去，游戏的防守因明星球员的存在而显得非常无力。虽然和前作相比，速度型球员的作用减弱了，但身体型球员的优势在盘带中仍然明显，在PES5中重视对抗的实况足球，如今已被爽快的实况足球所替代。

而WE的电脑AI下降，这已经是不争的事实。实况足球的发展怪圈目前已经陷入“强化→减弱→再强化→再减弱”的摇摆制作中。从PES6之后的实况足球，物理引擎就减弱了球员的防守，加强了进攻，球员自动做动作也让玩家们比较困惑：究竟是玩家玩游戏？还是电脑AI帮玩家玩，玩家来看游戏？如果之前的实况手感以细腻而自豪，那么现在的实况，则有点迷失方向：PES2009的AI防守跑位体系仍然很弱，防守战术不好控制，而进攻就显得相对太容易了，这种人为地调整引擎平衡性，就直接导致了PES2009的整体比赛攻强于守。


远射仍然容易破门

而在最新的FIFA09中，动态捕捉技术已经将球员个人的动态发挥到极致，让画面厉害到极致。但动态捕捉技术的大量使用，并未让FIFA的球路轨迹有了极大的改善。笔者认为，FIFA09仍然欠缺整体足球比赛真实性的模拟。



FIFA09的游戏封面

足球是个体和整体相结合的运动，动态捕捉技术在真实模拟足球物理运动轨迹上并非最好的方法。动态捕捉技术更多是针对个人的特征、细节进行捕捉。捕捉得再多，也仅仅是个人动作的形似，而足球整体运动机制的精髓是依靠动作捕捉、是无法完整实现的。在制作者对真实足球物理引擎的理解上，FIFA和实况虽然在不断借鉴中接近，但仍然有核心思路的差异。打个不恰当的比方，如果说PES2009是华山气宗，做的是足球比赛，练的是内功心法，最高境界是紫霞神功；那么FIFA09就是华山剑宗，做的是画面细节，练的是外功，最高境界就是独孤九剑。EA的FIFA发展内核是细节和个体的真实画面模拟，而K社的WE内核是足球运动的模拟，这从来都没有本质的改变。

而笔者以为，足球的运行轨迹，恰好就是足球拟真的精髓，这一点FIFA是一直没做好的。我们常常说要观察真实的比赛来指导实况的战术思路，观察的就是球员的动作以及整体球路的轨迹。

操作导致战术变化

虽然我们预计游戏操作会有所变化，但我们没想到的是，PES2009的操作相对于前作的变化是如此惊人：不但延续了很久的操作习惯要改，战术思路也要随之变化。

PES2009中的R2键继续减弱，在前作中R2键位无敌的后撤步拉球的连续技操作是这样的：接球前放开方向键，然后按住R2，就能踩停，然后在不放开R2的情况下，直接按方向键后就能实现接球后马上后撤步拉

球的动作，很有欺骗性。而在本作中取消了这个简化连续技巧的操作，改为了方向键“后、后”的2次按键，这直接影响了操作的实用和连贯性。马赛回旋的操作被制作者移植到了方向键上，同样，挑球过人以及牛尾巴等特殊操作统统改到了方向键或左摇杆上。这种操作变革让实况的各种假动作都用控制移动的方向键来做，可能在初期会让玩家非常不适应。


操作有了大量变化

而操作变化最大的就是光标切换方式。本作的光标切换和前作类似，虽然有手动、半自动和全手动等三种不同的换人方式，但本作的手动切换光标却更加彻底。和前作的手动换人相比较，如果玩家传球之后，不按换光标键，光标永远不会自动切换到接球的队友。同时，PES2009增加了一个衍生操作，这就是要球操作。这个操作在空切跑位时，双击R2可实现举手要球，而电脑控制的带球球员，会自动判断是否有合适的机会传球给玩家。这个操作是为“一球成名”模式中单人操作而准备的，只要不切换光标，玩家就会永远控制这一名球员，要球键操作的意义，在于首次实现了玩家自由控制球员空切跑位，这也是新操作中最具战术意义的变更点。

而前作PES2008传球后的游戏光标肯定要强制换到接球队员身上，实况玩家永远只能操作拿球队员，而控制其他球员空切跑空当是基本不可能的。玩家如果想实现手动接球跑位，就要用到二过一的起手操作，能强制拉开对方防守进行简单固定空切跑位。而在真实比赛中，对手是不可能每次二过一都会跟上逼抢，显得不是那么真实。如果一直控制拿球队员，那么玩家能实现的战术意图肯定有限，战术思路仅能围绕拿球队员设计。而在PES2009中，能控制球员自由空切跑位、同时玩家自行判断电脑拿球队友的位置和出球路线，然后举手要球，这三点思路就从根本上解决了以往实况中一直想解决但未能解决的一个问题——玩家控制球员自由跑位。


要球按键让战术变化更多丰富

尽管在刚开始时，玩家对这种手动换人操作会不适应，但当我们熟悉之后，这样控制的好处就显现出来了：玩家可以利用跑位的特性，让电脑拿球，然后在一个必杀的空当要球，由玩家一手策划这种空切跑位到最后进球的过程，这种足球体验的满足感是以往任何足球游戏都无法比拟的。

模式进化

“一球成名”是本作中新增的重点模式。一球成名，是一个职业球员生涯扮演的个人模式。本模式脱胎于PS2版试验性质的J联赛实况系列的同名模式。早在2007年8月，一球成名模式就已经在PS2的JWE2007上登场了，而在2007年10月发售的FIFA08才加入了类似的Be A Pro模式。因此，关于KONAMI抄袭EA模式创意的说法可以打住了。本模式是玩家从一个足球有为青年开始，体验训练、打替补、争夺主力、转会、加入国家队并且获得一切荣誉的个人模式。因为本模式的个人经历和电影《一球成名》的情节非常类似，因此国内大多数玩家已经认可了这个很激情的中文译名。

既然是个人模式，那么就只能控制指定的球员。当然，以主观视点来体验球场的纵深感也是本模式的独特之处。而在PES2009中，本模式相对之前的同名模式还有所改良。更合理的部分就是默认的视点设置为球场纵向视野，而非狭窄的球员主观视野。当然，主观视野也好，纵向视野也好，最重要的还是需要玩家有真实踢球的经验，一球成名模式中，个人的空切跑位以及要球时机显得非常重要，玩家阅读比赛的能力以及真实足球的踢球体验能让这个模式更有代入感。


一球成名的视点让代入感相当强烈


一球成名很重视训练赛

而当我们在一球成名模式中锻炼提升后，就可以去参加在线的“我是传奇”模式了，这将是一球成名模式的网络配合升级版，和真实足球一样，配合决定一切。

授权，实况永远的痛

实况的数据更新和授权，一直是该系列游戏长期的心病。在FIFA垄断国际足联数据授权的情况下，KONAMI只能退而求其次，单独找俱乐部和国家队拿实名、球衣和球场的授权。另外，这次还拿了欧冠联赛4年的授权，在游戏中我们可以玩到真实的欧洲冠军联赛的赛程。

非官方补丁会给我们解决球衣授权不足的问题

不过，目前实况的真实授权仍然不会让全部玩家满意：英超只有2支球队有授权，西甲缺失大量球队授权，这让追求彻底真实的玩家多少有点失望。不过，好在我们有国内顶尖的补丁组制作授权球衣，电脑实况玩家在不久之后，会玩到更真实的实况。

在授权问题上，我们还是得和EA的FIFA相比较。这其实是EA和KONAMI资本的竞争，用一个很简单的比喻，K社之前踢的是街头足球，只有5个人，而现在一下子让他来踢11人制的大场面，一下子未必玩得转。

接下来的一年里，玩家们就请尽情享受PES2009吧。即便眼下会有些不如意之处，但相信和以往一样，一旦熟悉了它，你会从中得到足够乐趣的。

编前按：本期坏香橙的来稿，严格来说并不是一篇关于游戏背景文化论述的文章，但我依旧毫不犹豫地将其放到了“龙门茶社”的子栏目里。因为这篇文章很感性，同时也符合龙门茶社悠然闲趣、醇厚绵长的风格定位，相信您在阅读过后，会认同我的看法——每个人都可以变得很感性，只要你愿意花时间来思索自己的人生。

另外，由于下一期“评游析道”的地盘将会例行隆重举办年度盛会——“鹰头马”，所以本期的“龙门茶社”也会是2008年的最后一期，感谢坏香橙为今年的“龙门茶社”做了一个漂亮的结尾。欢迎大家2009年继续捧场！

从蒙昧到适从——游戏生与死现象浅论

■山西 坏香橙

一、蒙昧篇

你坐在漆黑的卧室里，无视蝉鸣的烦扰与凉席上冰镇西瓜的诱惑，专心致志地把注意力集中在面前的14英寸黑白电视——以及从那台红白色塑料电器上用电缆引出，正握在手中的长方形手柄上。画面从灰暗的屏幕右侧滑入。你开始手忙脚乱地在手柄面板上一阵敲打。画面定格，单声道电视喇叭中响起了MIDI背景音乐，“1 PLAYER，START”。当你注意到左上方出现的字样中没有“30”这个数字时，你失望地放下手柄，按下了红白塑料外壳下方的“Restart”按键。无声的画面再次从屏幕右方进入，你打起精神，再次重复起片刻前对手柄所做的指令……

“上上下下左左右右BABA”——那个时代的关键字

对于正在阅读这段文字的读者来说，不论是70后还是80后，只要经历过那个阶段，想必都会对上面的回忆有所感触。我们要感谢任天堂，正是这家老牌玩具厂商的努力使得我们的童年游戏在追逐打闹之外平添了一道异色别致的风景线。当然，从某种意义上我们也要感谢某些南方电子制造商的工作，如果不是这些精明商人对商机的精确捕捉与市场把握，今天能回忆这些美丽但昂贵享受的玩家想必会少上很多。以现今的眼光来看，这些曾经给我们带来无数美好回忆的游戏无疑是十分简陋的——但是并不代表廉价。正是这些粗糙的16色点阵画面所带给我们的感动，往往要比成年后面对DX10特效带来的冲击要深刻得多，层出不穷的各种移植复刻与模拟就是最好的例证。虽然过往的乐趣不可能追回，但重演逝去的时光并不是什么难事，让我们用模拟器和ROM开始吧。放轻松，手法生疏的话亦无妨，这些古老的游戏早有安排：《魂斗罗》，两万或三万分；《超级马里奥》，100枚金币或一颗绿色的蘑菇；《绿色兵团》，10万分；



手忙脚乱一阵敲打，30人，YEAH！


就是这个神奇的红白色小盒子给我们的童年带来了无穷乐趣

《赤色要塞》，绿色的星星箱子——相信看到这些你的回忆也会苏醒不少：没错，这就是红白机时期游戏的重要组成元素，奖命公式。

在属于那个单纯年代的游戏中，生命这个概念并没有多少感性色彩，取而代之的是简单的数字逻辑。这些游戏中的生命定义更接近于开关或者计数器：只要数字不归零，你就可以一次又一次地操纵着大胡子水管工挑战关卡与时间赛跑直到救出公主完成游戏——供求关系就是这么直截了当。至于生命的对立面死亡，除去账面上的数字减一不论，形式上在这些稚嫩的游戏中亦表现得是五花八门噱头十足：比尔和兰斯（魂斗罗的两位角色）选择了仰面朝天呜呼哀哉，绿色兵团的贝雷帽特种兵则是大头冲地扑街当场，至于跳个不停的马里奥大叔，唯有翘掉小命的时候电视机前的玩家才能一睹他老人家的正脸。当然这方面的表演系翘楚非日本国民RPG《勇者斗恶龙》莫属，这个系列的传统之一便是勇者的同伙挂掉小命后会变成棺材拖在主角队伍的最后，而活下来的角色则



要遗忘这个桥段的震撼可不容易

会拖着这口棺材继续出城打怪捡宝箱回程记录住旅馆……直到去教会复活棺材里的队友为止。小时候不懂事只会觉得这设计实在是趣味多多，长大后回头看看还真是黑色幽默满点。在那个时代，高明的游戏商家会用巧妙的手段让笨拙的新手也能享受闯关的乐趣，因此才会有分数换取生命数与秘技的设计。不过拙劣的商人也会用更直接的方式让客户品尝穿版的滋味，还记得那人数无限的无敌魂斗罗卡带吗？虽然将生命这一概念完全量化、数字化未免有些儿戏，但对正处于懵懂年纪的玩家来说，这种简单的供求关系正是维持那单纯乐趣的重要因素之一。

蒙昧时代，绿蘑菇、奖章与未出鞘的刺刀就是生命的定义，只要那数字尚未耗尽，我们便有再战的动力。啊，一个何其单纯的黄金年代！

二、青涩篇

你坐在温暖的书房里，无视着春晚与年夜饭的诱惑，呆呆地注视着面前的14英寸球面VGA显示器——你的手边已经堆满了湿漉漉的纸巾，你对此视而不见——面前，320×240的256色画面上，最后一场战斗终于划下了句点。是的，结束了，一切都结束了。

然而你却不愿意接受。爱情是美好的，悲剧是深刻的，而以爱情为主题的悲剧更是刻骨铭心的，尤其对那个还在为粉刺而烦恼的你来说，对这一切的记忆将是永不磨灭的——至少，当时的你是这么想的。

“收集99个金蝉王，你所期望的就会发生。”——那个时代的关键句

一部游戏究竟要做到什么地步，才会成为玩家口中手中代代相传的神作？关于这个问题，笔者所坚信的答案是：游戏素质，制作态度与整体完成度这些硬指标自然是必须的，但这仅仅是一半；媒体宣传，以及最重要的——对玩家喜好的把握，亦是决定成败的重要因素。说穿了，谁抓住了玩家的心，谁就掌握了一半神作的资本。

对于上世纪90年代的中文角色扮演游戏玩家来说，《仙剑奇侠传》这个名字的分量自然不待笔者赘言，而这部游戏恰恰是以上理论的最佳例证之一。虽然以十余年之后的标准来看，这部游戏未免有些粗糙与俗套有余、精致与革新不足，但对于十余年前正处于青春期门槛上的玩家来说，这部角色扮演游戏无疑是完美的。画面、音乐与剧情都不是决定性因素，真正关键在于这部作品准确地抓住并演出了在那个反叛期之前青涩年纪所最诱人的果实——爱情，以及将其升华的最极端手段——悲剧。

是的，爱情。任何经历过青春期的玩家都清楚对于那个荷尔蒙分泌过剩的年龄段这颗禁果意味着什么。既然早恋的道德大棒几十年如一日地高悬在这些躁动期少年少女之上，那么虚拟中的恋爱就永远不会缺乏市场。之所以“仙剑”会成为一代口耳相传的经典，很大程度上正是由于它令上一代玩家在游戏中从正面第一次品尝了爱情——这一人类永远摆在最高位的感性体验。至于为什么一众后来者皆无法达到这个第一次的高度，我们必须承认，初恋永远是最美好的。还有悲剧，好吧，我要为这个绝妙的演出手段击节叫好。就好比提起莎士比亚，人们的第一反应总是复仇的王子和冤家对头家族间那对短命情侣而不是《无事生非》与《皆大欢喜》一样，悲剧永远比喜剧更能震撼人心并流传于大众人间。至于原因，学者有学者的观点，民众有民众的说法，我的看法是，所谓悲剧即是将人性所认同的真、善、美的东西用蹂躏消灭的手法展示上演，用类似双重否定的方式重新强调这些人性珍宝的瑰丽，让观众从单纯的迷恋与感动中脱身，站在更高的层次上重新思考审视那“被侮辱与被损害的”真正的价值。重要的东西只有失去才会体现其价值所在，同理，美好的元素在粉碎的前提下更显其光辉之灿烂。悲剧的价值，恰恰在于其采用了最激进的否定表演手段强调了它所要肯定的概念。



事实上这种风潮比玩家印象中来得更早更广更猛烈……嗯，死了



这是个制造非常用心的系列不假，但这种翻炒人气角色的方式我可不能苟同

“悲剧就是将有价值的东西毁灭给人看。”鲁迅的这句话说得真好。

但是有一点是必须提到的，尽管《仙剑奇侠传》的成功铸就了一部属于时代的经典，尽管电子游戏头上也有“第九艺术”这等冠冕堂皇的名号，但客观来讲，这种艺术形式的商业味道是无论如何也无法抹消的。以“仙剑”本身来看，不厌其烦的复刻重制版很好地证明了这个事实，更糟糕的是，这部作品的成功令其余没有抓住机会的游戏商看到了“爱情+悲剧”这一金光灿烂的摇钱公式，于是想当然地蜂拥而上，你方唱罢生离戏，我亦死别演上台。而且根据市场游戏角色设定的潜规则之一，在剧情中扮演这种催泪角色的99%以上是女性角色……估计不少玩家对那段盛产薄命红颜的公式化悲剧量产期还有印象。另一方面，批量生产的罗密欧与朱丽叶固然滑稽，但笔者认为，比这种赤裸裸的商业行径更为恶劣的举动莫过于将已盖棺定论的死亡角色在续作中出尔反尔地包装一番以“人”的姿态重新粉墨登场——不管是何种形式什么噱头。没错，在这种情形下返场的人物十有八九属于超人气角色，商家以此为卖点再赚一回Fans的钱从商业上讲无可厚非，但从生与死的本质来看，这种行为是对生命这一定义彻头彻尾的侮辱，也是对死亡这一概念彻里彻外的亵渎。



是丰碑也是阻碍，但都不能否认在那一代中文RPG玩家心目中这部游戏的地位

三、迷茫篇



这是一部真正不容错过的游戏，如果你读到这篇文章时依旧没有认真体验过它，这次不要再犹豫



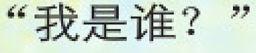
游戏OST的封底，丑陋的你和奇形怪状的同伴们

曾经有一个无聊的调查显示了一个有趣的事实：对于青春躁动期之后处于反叛阶段的人群来说，尽管各自烦恼与叛逆的对象五花八门少有雷同，但至少有九成以上的成员表示对一个相同的问题产生过困惑：“生命的意义是什么？”

一个意料之中的结果。对于人生观刚刚得以建立的叛逆期五月病（**编者按：五月病亦被称作“卸下重负型抑郁症”**）患者们来说，这个疑问将是他所遇到的第一个也是最重要的价值观思考题。而这个问题的答案，往往需要消耗比预想长得多的时间去思考才能得以印证。事实上，在可考的文明历史发展进程中，关于生命及其对立面死亡的价值，各种思想各个学派千百年来从来没有停止过探讨辩论与争执。而观点矛盾最为集中最能体现思潮差异与这个问题本质的论题莫过于这道：永生的意义又是如何？

作为人类感性思维凝聚态产物代表的艺术，在这个问题上显露的状态已经很好地阐述了对于这一问题人类所能表现出来的态度：争议，无休止的争议。同时我相信正在阅读这篇文章的读者也会欣慰地注意到，尽管流传下来的杰作寥寥无几，尽管主流论调对其“艺术”本质的判定依旧存在微词，但电子游戏这种年轻的思潮表现形式依旧对这个议题提出了它的观点——《异域镇魂曲》（Planescape：Torment）。开发：Interplay/Black Isle；上市日期：1999年；类型：RPG。

这是一部神奇的游戏，从表面上来看，阴沉昏暗的美术效果、低劣粗糙的分辨率点阵、晦涩冗长的对话台词、单调乏味的战斗系统、丑陋不堪的人物角色再加上让人心惊肉跳的跳出死机Bug，足以被玩家痛斥、被商家下架、被制作商销毁、被经济学教授当作商业失败典范遗臭万年——但事实上，这部看上去糟糕透顶一无是处的游戏在20世纪RPG玩家的白金排行中名列前三甲之内。

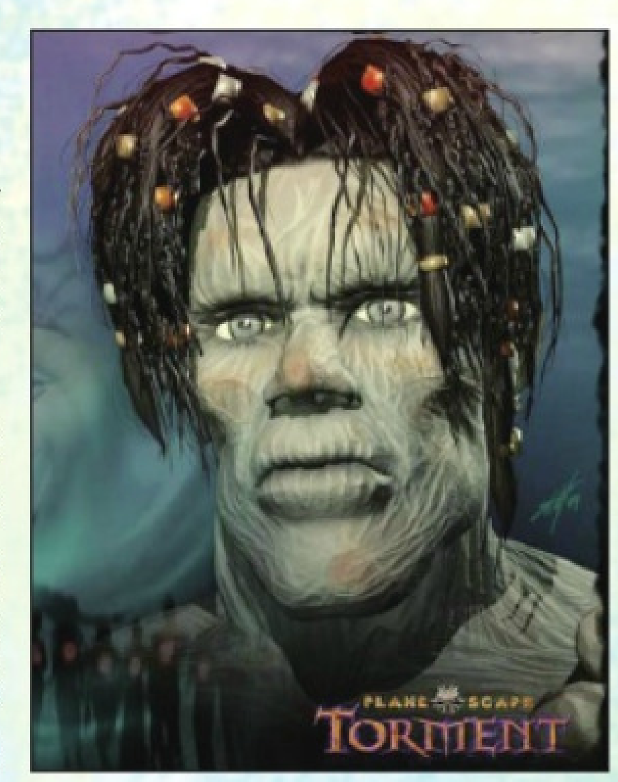



你最大的对手并不是别人

是什么要素能将化腐朽为神奇做到这般登峰造极？答案很简单，剧情。和绝大多数传统概念中的角色扮演游戏不同，不要指望能在这里找到永远17岁骑着白马的正义骑士砍翻恶龙抱回公主顺便拯救世界的俗套，取而代之的是完全反英雄化的一套：游戏主角是个面若死灰发似鸟巢的不死者，打架施法撬锁背刺皆可全面发展，唯一不变的就是那张和尸体无疑的脸与身躯。当然，他不是孤独的，不过他的伙伴……一颗聒噪饶舌的漂浮骷髅头、一名苍老严肃的长耳朵异族、一个烈焰缠身的疯狂法师、一个半人半恶魔的反叛期混血儿、一只会说话会思考的机械盒子、一位从事奇怪职业的魅魔以及一具充满愤怒与狭隘正义观的活盔甲。虽然这些同伴看上去五花八门怪力乱神应有尽有，但归根结底依旧是带着不同的立场目的与主角走到了一起，一起为了协助主角完成目的而努力，属于标准的RPG情节推进模式——但是等等，这次的主角到底要做什么？

“我是谁？”

以及——“如何才能从这毫无意义的不死中解脱？”



希望没有吓到你……这就是你，无名氏

好嘛，真是让那些循规蹈矩传统角色扮演游戏哑口无言的答案。矛盾，非常矛盾——作为RPG的主角，拥有不死身的无名氏从一开始便是以常规RPG角色终极目标的状态所存在，理论上已然是游戏人生的最终胜利者。是什么让他要放弃这常理中人梦寐以求的最终目的？

答案很简单，人并非自我想象中的那般无所不能。尽管已经拥有了不死的身体，但无名氏的不朽丝毫也说不上完备：每次的死亡洗礼都会让他主观上遗忘之前的一切记忆，虽然自己的生命已不是软肋，但面对每次重生后周围那意外、猜疑、惊叹与防备混杂不清的目光都令自己茫然不知所措。久而久之，每次重生前自己的所作所为对这个世界的影响越来越大，每次重生后面对这越来越陌生的世界自己却浑然不知该何去何从。抱着像雪球一样越滚越大的疑问与困惑，无名氏终于选择了在自己的身体上留下记录提醒自己去做应该做的事——你必须找到“你是谁”这个问题的答案，否则你将在这永无止境的不朽轮回漩涡中彻底迷失自己。

于是不朽者无名氏带着一身伤痕和形态各异的伙伴走上了追寻自我的道路。虽然这坎坷的一路上死亡不再是决定性的否决，但无名氏以不死者的角度所经历所感受的人性喜怒哀乐、悲欢离合依旧给这部作品涂上了浓重的哲学思辨色彩。不断的探索与前进中，无名氏在成长着、思考着，随着真相的逐渐暴露，无名氏也终于明白了永生的真正意义：对于人这种脆弱的个体来说，即便肉体已经强化到永不磨损不可毁灭的地步，若精神上的进化不能达到同步水准则，永生便毫无意义，甚至更可怕——死亡既可以看作是结束，也可以视为是解脱，但对于物质上的不朽者来说，最后的希望已经破灭，这道最终的出路已经被无情地彻底否定。

幸运的是，这一次无名氏的努力并非徒劳无功，在冒险的最后他终于得以与整个故事的幕后操纵者直面相对。至于结局，不同的选择决定了不同的出路，但从道德与人性的角度来说，以下这个结局无疑是最正确的：面对一切的起源，无名氏没有逃避也没有冲动地付诸武力。他用对所有人来说都是最合适的途径解决了所有问题。和伙伴告别后，无名氏义无反顾地走上了自己选择的放逐之路，一场永远不会结束的战争。只不过这一次，他不再不朽。

睁开眼，深红的天空，焦黑的大地，远方是正在厮杀的魔鬼与恶魔。无名氏从地上爬起来，顺手从身旁的枯骨上摘下一柄武器，起步向无边的战场走去。这时，一个伴随着他一路旅程走来的问题再次从耳边响起：“究竟什么能改变一个人的本质？”无名氏没有回答。脚步没有停顿，灵魂的救赎就在前方，身后，苍白的永恒轰然坠地。

你从17寸的LCD前抬起头，环顾四周。这真是一部神奇的游戏，但游戏终有完结的一刻，而生活还要继续。在你的周围，你的室友和你的表面状态相差无几，唯一的不同大概只有面前显示器上的内容。无名氏最终得到了答案，做出了自己的选择。但是你呢？你的答案又是什么？你的选择又在哪里？你扬起头，闭上眼睛，只感觉头晕目眩。

四、适从篇

人生如戏。尽管游戏和所有的艺术形式一样不可能真正全面地解构现实的全部内涵，但如果把眼光缩小到对某一现象的展示与思考，那么我们依旧可以从优秀的游戏作品中获得丰厚的启示。

事实上，启示绝非印象中那样是仅属于大制作、大手笔、大商业作品的专利或者曰点缀，实际上，一些早已被我们所熟知的简单游戏同样可以提取出深刻的内涵，例如……《俄罗斯方块》。

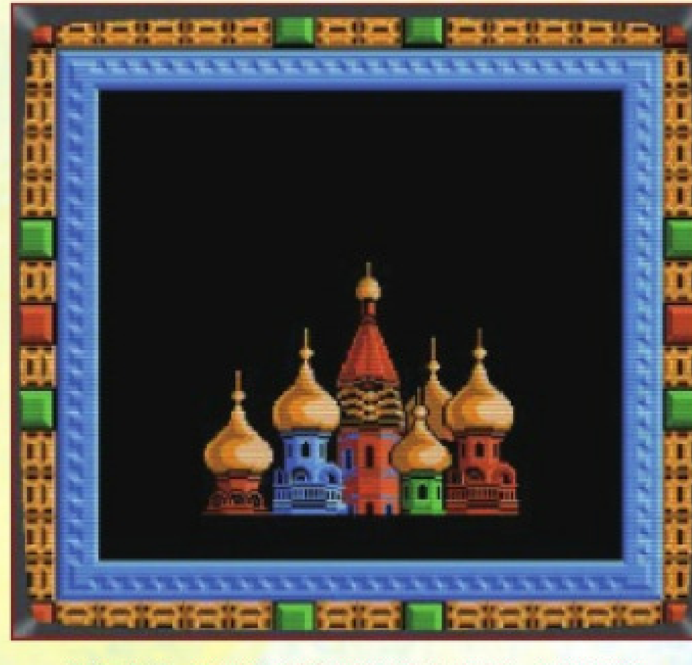
不要笑！是的，我清楚这款游戏你从小就在半块砖头那么大的游戏机上接触过，它的规则你早已烂熟于心：简单的整行消除带来无穷的排列组合规律，循序渐进的难度让所有的初学者在获得成就感的同时面对着思考分配时间缩短带来的挑战。尽管看上去简陋到接近无聊，但风靡全球至今的魅力依旧说明了这部作品的成功与优秀。好吧，让我们看看这次从这部神奇的游戏里又能找到些什么：

如果把包围所有方块的外框视为社会，那么一块块变数不多的方块便是一个个具体社会成员的缩影，而这些成员的工作就是排列组合调整位置与姿态把自己安置到最合适的方位，从而……让集满的一横行消失？或者肆无忌惮无视其它方块的配合随意丢掷自己的位置让一座毫无美感的纵列贯穿方框换来一次Game Over？不不不，整个系统的设计糟糕透顶，人并不是毫无个性与决定权的方块。让我们把系统放大一些再试试。好，这次整个方框可以看作是一个人的个体，不断下落的方框可以视为这个人在生活中所遇到的各种经历事故，而游戏的过程便是通过合理的安排与选择消去方块解决这些大大小小的事端，在不让方块溢满到方框顶端令生活把我们压垮的同时尽可能地获得更高的得分——很好，想必看到这里聪明的你也会恍然大悟：尽管这消去方块的过程看上去冗长无聊，尽管每消去一行方块所获得的成就寥寥无几，但正所谓聚沙成塔，集腋成裘，我们的努力在方框外边的计数器上早有记录。是的，从绝对旁观者的角度来看，这一过程与在虚无主义指引下的Game Over并无本质区别，但如果我们每个个体本身都是一盘俄罗斯方块，那这就是我们存在的真正价值。

言及至此，结论昭然：对于“人”这种个体而言，生命并不是讨论题而是公理论据。No life no talk，没有生命，人文相关的一切讨论都将不再拥有意义。对于我们来说，尽管到目前为止无论是精神还是肉体都无法逃离死亡的终结，但作为拥有自主性的个体，如何在死亡宣告我们退场前合理安排整理那段生命时光令其免于虚度——这，才是生与死的真正意义。



排列组合造就了游戏规则，我们既可以这样循规蹈矩积累分数……


形式上的简洁不代表内容上的浅薄



无论如何，这个结果比Game OverR要好，不是么？



也可以肆无忌惮地放弃思考挥霍时间与空间，结果自然Game Over就是了

你离开了校园，进入了社会。你的生活内容由学习、作业、考试与论文变成了表格、报告、会议与薪水。你的身份改变了，你逐渐改变着你的生活习惯。你转让了网络游戏中曾经辛苦收集来的虚拟装备与个人ID，你把那些光影炫目声色逼人的次世代大作逐渐请出了硬盘，取而代之的是大量的表格、数据、账目与合同的备份。至于游戏，你的目光逐渐集中到了之前从未留意过的空当接龙上。

偶尔，当你从加班的台灯下抬起头试图舒缓一下酸麻的脖颈时，眼角一瞥依旧能看到那张贴在你办公桌隔板上的招贴，那张被劣质烟草熏烤得半焦不黄的《猜火车》袖珍海报……一丝微笑出现在你的嘴角。你摇摇头，结束了短暂的休息，低头把注意力重新转回未完成的表格上，生活开始继续。榫卯相接的方块继续着它的使命、它的旅程，直到生命的终点。P

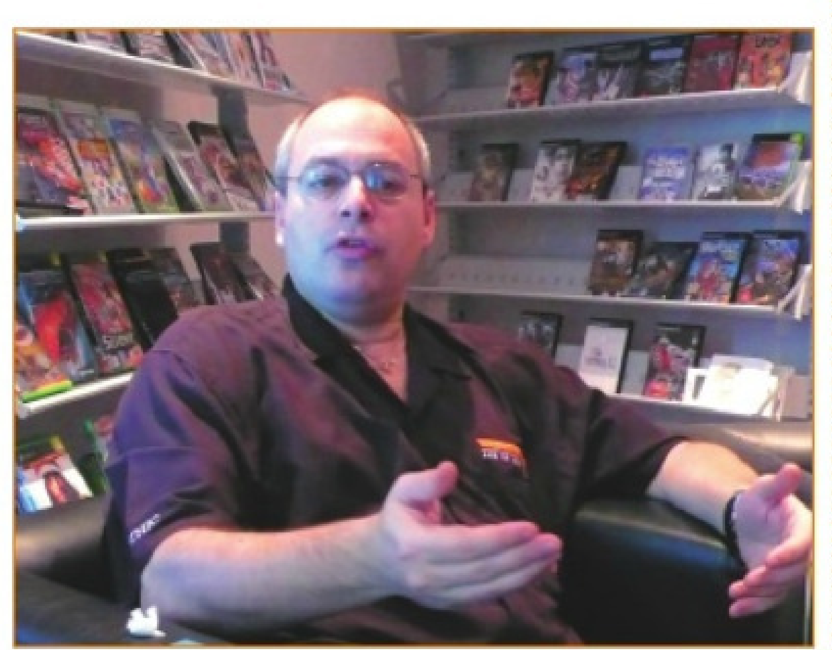
▶深度关注

暴雪、EA，升级的口水战

谁说只有国产网游厂商喜欢搞些廉价的炒作？这不，暴雪和EA两大游戏开发商最近就铆上了。事情的缘由还是EA最近推出的新网游《战锤Online——决战世纪》。这款游戏成功打响了头炮，看着几十万在线玩家，EA不但喜上眉梢，还开始更疯狂地向暴雪叫板。暴雪也不含糊，水来土掩。双方隔空叫阵，一来二去，倒让我们这些习惯了国内网游风气的人颇有似曾相识的感觉。

■福建 Coolwind

在接受一家网站的采访时，Mythic的CEO Mark Jacobs直接对暴雪娱乐的首席营运官Paul Sams开炮，因为后者早先曾经说，超过半数从《魔兽世界》转向《战锤Online》的玩家已经回归了。EA这边当然不服气，说一个玩家同时可以玩多款游戏，还说他们也准备推出新内容与《巫妖王之怒》相抗衡，有决心与暴雪展开持久战。Jacobs甚至说：“任何认为‘玩我们的游戏就不会玩别的游戏’的说法在对网游玩家的调研面前都站不住脚。认为玩家只玩一款游戏的想法实在有点傻。”

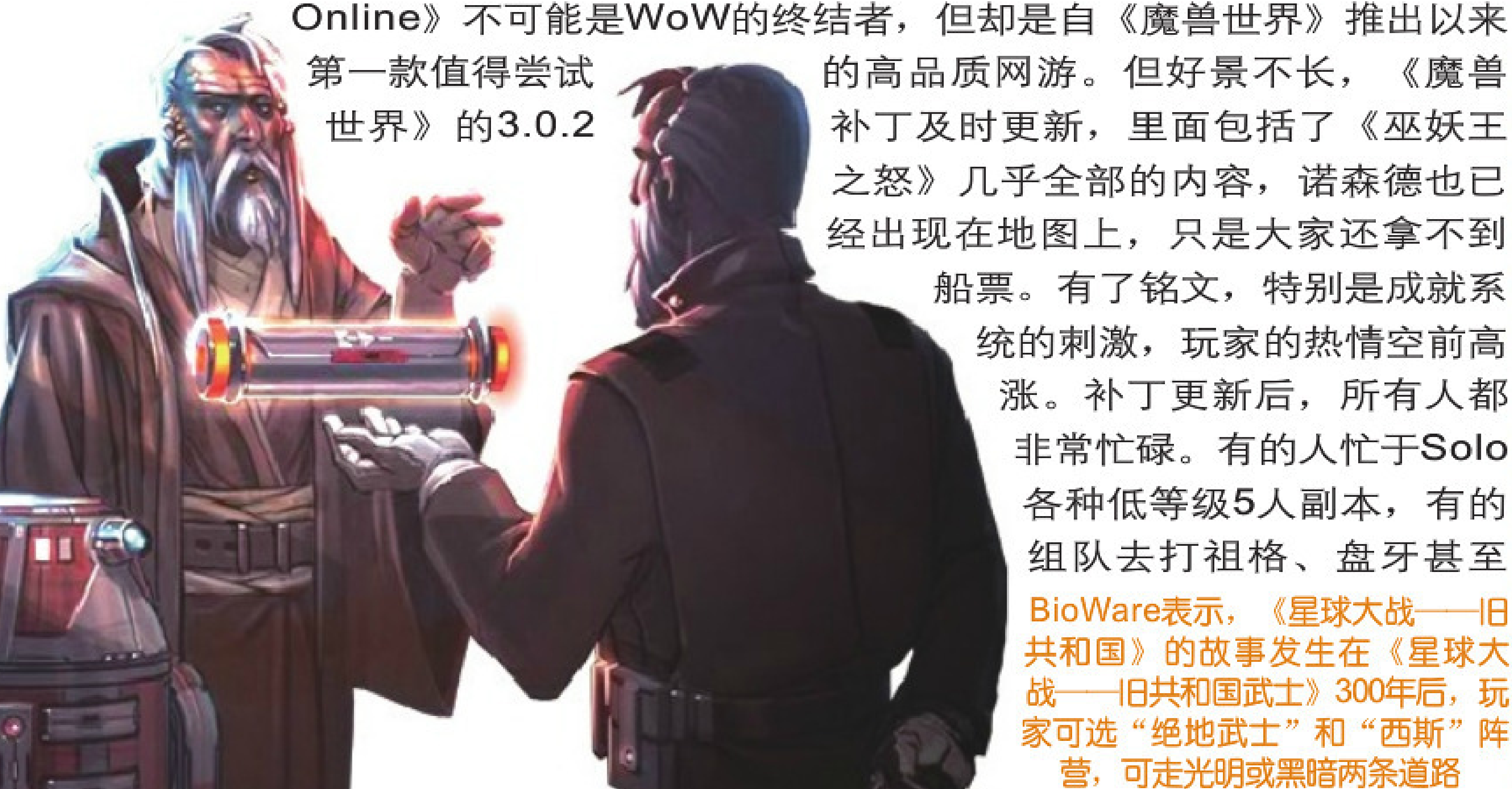


Jacobs认为，暴雪在《巫妖王之怒》中设立开放式PvP区域的灵感来源于《战锤Online》。他充满讽刺地说：“我认为模仿可以说是最真诚的奉承了。”不知这位老兄了解了国产网游的抄袭程度后，会不会当场气死？

美服争夺战

暴雪的设计师说过，他们很后悔的一点就是过早推出了黑暗神殿和海加尔峰这两个《燃烧的远征》的顶级副本。这两个副本的设计难度不高，刚一推出就被Nihilum等顶尖公会打通，在这之后，外服的《魔兽世界》陷入很长一段时间没有新内容的空白期，造成了很大的人员流失。一年多之后才推出的太阳之井高地，对职业组成和装备又有严格的要求，偏偏这时很多公会都阵容不整。于是，穆鲁就成了双子之后又一公会杀手，造成更多的人员流失（当然，国服的太阳井G团一度很火）。面对这种情况，暴雪加快了《巫妖王之怒》测试进度，大量披露的资料片消息使大家无心恋战，于是《燃烧的远征》开始时的火热就变成了末期的冷清，即使暴雪推出3倍经验值和斑马坐骑，鼓励大家“招募一个朋友”也无济于事。

恰在这时，《战锤Online》因为雄厚的群众基础火了起来，公测时就连下载客户端都要排很长时间的队。许多从《魔兽世界》里AFK的人认为，《战锤Online》不可能是WoW的终结者，但却是自《魔兽世界》推出以来第一款值得尝试的高品质网游。但好景不长，《魔兽世界》的3.0.2补丁及时更新，里面包括了《巫妖王之怒》几乎全部的内容，诺森德也已经出现在地图上，只是大家还拿不到船票。有了铭文，特别是成就系统的刺激，玩家的热情空前高涨。补丁更新后，所有人都非常忙碌。有的人忙于Solo各种低等级5人副本，有的组队去打祖格、盘牙甚至黑暗神殿，有的人忙于探索大多数他们从未涉足的地区，有的跑到对立阵营的主城去钓鱼……符文布价格猛涨，非战斗宠物到处热卖。一些服务器居然出现了登录服务器要排队的地步。从这样的事实来看，大多数玩家回归《魔兽世界》的说法是一点都不夸张的。



BioWare表示，《星球大战——旧共和国》的故事发生在《星球大战——旧共和国武士》300年后，玩家可选“绝地武士”和“西斯”阵营，可走光明或黑暗两条道路

口水战的古老目的

一个玩家可以同时玩多个游戏，但玩大型网游是要花费大量时间精力的，大多数人还是会主玩某一个。所以听到Jacobs的话，很多国外的玩家也都表示震惊。现在去追究这场口水战的起因，恐怕会是一笔糊涂账，在玩家回归一事上，Jacobs“睁着眼睛说瞎话”，恐怕最根本的原因还是出于炒作目的：一来为自己正名，二来也吸引更多人倒向EA阵营。而这场口水战也不能说没有预谋。当LucasArts与BioWare联合宣布《星球大战——旧共和国》时，其在线游戏开发主管也没忘了借机表达自信，认为凭借《星球大战》30年来在美国如上帝一般的受欢迎程度，超越《魔兽世界》“也是很有潜力的”。



《魔兽世界》的全球用户数量已经超过1100万，《战锤Online》想超越可不能光靠嘴。图为台服“冰封前夕”的全新登录界面

《战锤Online》无疑是第一个可以让暴雪感到威胁的网游，经历过的低潮和目前的竞争可能会促使暴雪更重视玩家的感受，把《魔兽世界》设计得更好，这对玩家来说总是好事。但如果总是因为《魔兽世界》的在线人数多，就打翻了醋坛子，不仅没有风度，似乎也是没有底气的。写到这里，不得不用我们时常规劝国内运营商的话来做个总结：少说多做吧！

▶记者探营

"大话Ⅱ"新高，网易新起点

也许网易游戏的2008年注定是不平凡的一年。进入下半年，先是《天下贰》在香格里拉高调举办英雄会，宣布这款回炉再造的产品即将重新推出；接着，网易的老牌网络游戏《大话西游II》也在国庆期间创下新的纪录：在10月1日的120分钟掉宝大狂欢中，游戏的同时在线人数突破89万7421人。于是，就有了10月底在广州举行的《大话西游II》玩家答谢会暨感恩季启动仪式。

■本刊记者 燕小七（广州报道）

一走出白云机场，湿润而温暖的空气就让来自北方的记者备感亲切。比起北京透出的初冬的凉意，网易的答谢会现场无疑称得上"热浪袭人"。来自全国各地的玩家代表将这次答谢会的气氛带到了顶点。

答谢会现场直击

10月30日下午，从网易大厦正门的欢迎横幅、露天花园随处可见的"大话Ⅱ"经典角色人物立牌、"大话Ⅱ"历史回顾展板及布置得当的答谢会舞台上，无处不体现着"大话Ⅱ"的气息。

举办类似的玩家活动，让玩家和游戏的开发、运营人员面对面交流，对网易来说已经不是第一次了。本次答谢会除了热情地招待玩家，还别有新意地请来了几位神秘嘉宾。首先亮相的是湖南卫视《快乐大本营》的节目主持人李维嘉，这位娱乐明星的亮相让现场玩家当中一片骚动。此外，网易游戏Cosplay大赛的总冠军"双生夜溪灵"也来到现场，她们在舞台上的服装都是自己亲自缝制的。主持人李维嘉对她们进行了现场访



会场气氛十分温馨

《大话西游II》答谢会图片集

这次"大话Ⅱ"玩家答谢会，同时也是"大话Ⅱ"感恩季的启动仪式。网易为了报答玩家对"大话Ⅱ"的喜爱，已经决定在线上线下推出感恩活动，玩家可以通过活动在线上获得礼品及"超值大奖"的机会。因此，答谢会现场也设计了一个"感恩"的环节。当6位策划亲自挑选并带来他们认为最具纪念意义的礼物时，在座的玩家又一次坐不住了。最终，"大话Ⅱ"原画手稿、丁磊签名T恤、绝版海报、万点点卡、纪念版套卡等礼品分别被派发了出去，现场玩家的热情远远出乎人们的意料。

网易大厦门口，一家"老小"都来了！



展板前热情合影的玩家

前来助兴的Cosplay冠军

主持人李维嘉是现场最大的明星


这些巨型包子颇有人缘



无法到场的网易CEO丁磊通过视频向玩家送出祝福



网易高层和玩家代表一同落锤，完成了感恩之旅的仪式

谈，而她们也面对媒体和玩家大方地讲述了她们和“大话”的游戏情缘。

除娱乐节目外，游戏开发人员与玩家的互动也是答谢会的重头戏。答谢会伊始，“大话Ⅱ”的主策划黄明就代表全体开发组成员，向玩家们致以最真挚的感谢。其后，黄明公布了玩家最关心的“大话Ⅱ”近期开发计划，表明“大话Ⅱ”正向着玩家们期待的方向不断完善自己。答谢会上还首播了开发组全体成员献给玩家的“真情告白”，可以说，在对待玩家的意见和建议上，开发团队体现了他们一贯的诚意。

答谢会现场的高潮部分，是由网易副总裁陈伟安、网易游戏部副总监魏剑鸿、“大话Ⅱ”主策划黄明及现场两名幸运玩家一起，敲碎了代表“大话Ⅱ”最高同时在线人数“897421”造型的冰雕，以象征“大话Ⅱ”从新生中起航，“大话Ⅱ”感恩之旅正式开始。

在以往网易的大型活动中，总是可以看到网易CEO丁磊的身影。此次答谢会，丁磊因身处外地而无法出席，最后以一段事先录制的视频和玩家进行了特别交流。丁磊着重谈到了他和“大话Ⅱ”的感情：6年前，正是凭借“大话Ⅱ”的成功，网易才有了今天网易的游戏业绩。他认为，直到今天，“大话Ⅱ”的地位仍然无可替代。

“大话II”的常青秘诀

事实上，我们了解到“大话Ⅱ”再创新高，与丁磊的偏爱的确有关。丁磊一直认为，当年“大话Ⅱ”的成功，奠定了网易游戏在当时占据国产网游的半壁江山，它的成功也影响到了网易网络游戏的风格：坚持国产、寓教于乐的开发理念。在网易网络游戏产品线日益丰富、开发人员紧缺的情况下，丁磊始终为“大话Ⅱ”保留着独立的开发和运营团队。丁磊说，网易一直在坚持的另一点是，玩家是不可忽视的要素。“我们始终把为玩家提供绝佳的游戏体验作为目标，这样才能保持团队开发的积极性和源动力。”丁磊说，答谢会和感恩季的推出，就是要“追根溯源地看佳绩”。最初，网易的玩家见面会基本上都以纯商业表演和活动营销为主。玩家来看个热闹，其实内心里并不一定有所触动。如今，玩家活动已经从形式变为内容，除了少不了的热闹场面之外，还有游戏开发人员与玩家促膝谈心，零距离地和玩家讨论游戏设计的得失。这正是丁磊所看重的“把玩家放在第一位”的原则。



4年后的长安城下，是否能如今天一般热闹非凡？

按照一般网游的生存周期，网易的几款经典网游也早就到了运营末期。从《大唐豪侠》到《天下贰》，网易两年来在新游戏的拓展上并没有取得人们期待中的成绩。人们开始担心网易游戏业绩会有所下滑。不过恰恰相反，这几款老游戏却在不经意间又创辉煌。4月27日，《梦幻西游》的最高在线人数就已经突破了200万。从网易发布的财报中也可以看出，网易网络游戏业务在今年第二季度的收入达到5.95亿元人民币，上一季度和去年同期分别为5.56亿元和4.75亿元。可见，“大话Ⅱ”这样的经典游戏在网易的游戏序列中仍然处于主要地位。

在如今浮躁的网络游戏业界，网易的网络游戏可以说是一个特别的现象，时长收费、回合制，似乎哪一样都不太符合目前流行网络游戏的定义，但从类似玩家聚会等活动上，可以感受到网易对于玩家的诚意。“大话Ⅱ”3周年时，大批的玩家聚集在北京朝阳公园，和“周星星”一起为它庆生。时光飞逝，6周年的辉煌也将属于昨天。如今，许多人正在憧憬“大话Ⅱ”10周年的那一天将是怎么样的景象。

《大话西游II》神话

由于《大话西游》并未在国产网游中取得期待中的成绩，网易于2002年6月开放了《大话西游Ⅱ》的测试，并于同年8月正式收费运营。3个月后，第一款资料片《再世情缘》与玩家见面。洛阳场景、人物转生、宝宝转生及宝石合成系统的补充，完善了游戏的基本功能，经典的《大话西游Ⅱ》版本就此诞生。2003年4月的《缘定三生》和2004年元旦的《骑天大圣》资料片是《大话西游Ⅱ》玩法的再次提升和丰富。在此期间，《大话西游Ⅱ》迎来了最辉煌的一段时期。第一届服务器联赛也在2004年7月适时推出。

2005和2006年，《大话西游Ⅱ》推出了《月光宝盒》《大闹天宫》和《两小无猜》3部资料篇。其中的一些设定颇受争议，三转成为之后乃至今天一个象征性的终点。所幸的是，2004年9月出炉的《鬼斧神工》资料片实在地给玩家带来了惊喜。11～14级的装备炼化和宝宝内丹系统在这一时期给《大话西游Ⅱ》带来良好的口碑。当时另一件颇受争议的改动是200环这个让无数人喜爱的金钱获取任务被取消，尽管大家都很惋惜，但为了打击外挂的嚣张气焰和在一定程度上限制金币商人，这种改动也可以被理解。

2006年中后期，《大话西游Ⅱ》走向了一个让人伤心的低谷，带着许多人的美好回忆，《大话西游Ⅱ》传出了即将“移民”《大话西游3》的消息。或许玩家的“自救”产生了效果，此后事态的发展有了戏剧性的变化。不仅《大话西游Ⅱ》得以保留，丁磊还亲口许诺“将加大投入，继续开发”。在这个时候，许多人包括网易看到了原来问题根源不在于《大话西游Ⅱ》的核心程序落后、不在于可供选择的国产网游日益增多，而在于重建玩家对于游戏的信心。

2008年8月28日，第九部资料片《倩女幽魂》应运而生，从根本上对游戏做出了大幅变动，新种族“鬼族”的加入让持续了6年的游戏平衡出现了新变化。鬼族的加入带来了新玩家，老玩家也有不少回归游戏。10月1日16时30分，《大话西游Ⅱ》同时在线人数突破897 421人。《大话西游Ⅱ》延续着它的闪亮表现。

▶在线事件

穿越时空的异界来者

经过18个月的等待，《魔力宝贝II》终于在中国揭开了它神秘的面纱。一直以来，无条件地支持《魔力宝贝II》的人们，有90%都是《魔力宝贝》的老玩家。对这些热爱“魔力”的人来说，这些日子过得实在是煎熬难耐。2008年10月20日，被称为“异界来者”的我们踏入了《魔力宝贝II》的大门，映入眼帘的是一面硕大的镜子，镜子告诉我们：“《魔力宝贝II》的未来由你们掌控。”

■北京 黑血天蝎

9月8日，《魔力宝贝Ⅱ》封测的到来无疑是雪中送炭，但数量稀有的封测帐号却是一号难求。久游网的官方消息称，《魔力宝贝Ⅱ》封测第一次发号时，仅200秒玩家们就抢走了3000个账号，这速度真叫人目瞪口呆。内测账号的获得就远比封测容易了很多，通过回答问题、拼图就能够积攒金币，兑换内测账号。在体验过封测、内测之后，笔者真是感慨颇多！

新世界，回忆与未来

无论是短暂的封测，还是拥挤的内测，给我的第一感觉都是怀念！

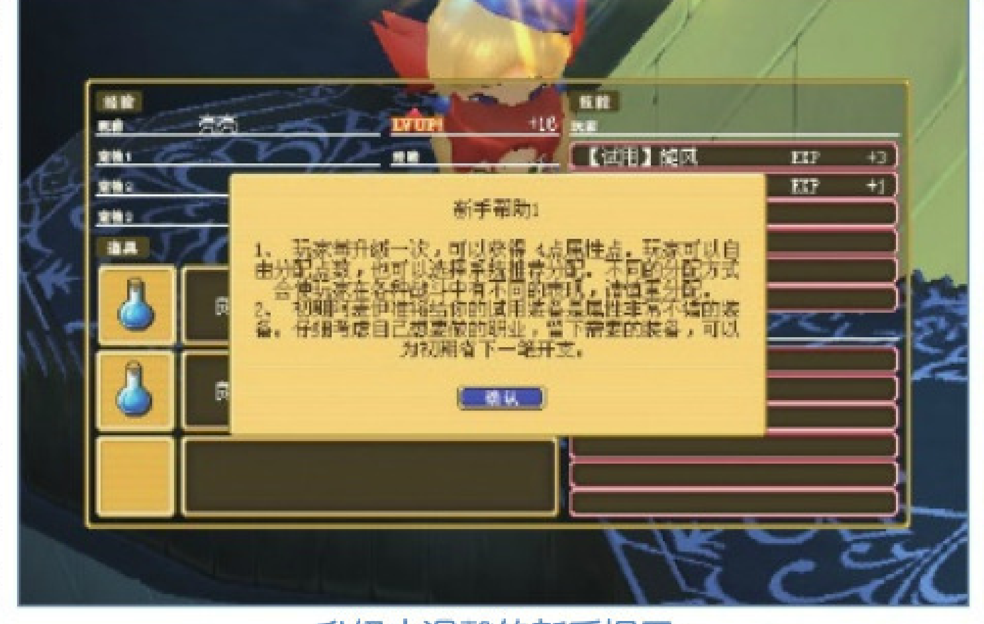
眼前一亮，我又从天而降来到了这间蓝色的房间，相同的方式、相同的地点，但唯一不同的是我与召唤士盖兹都已不是曾经的那个我和盖兹——6年间我们都变了。游弋在试炼回廊，熟悉着新游戏的操作方法，心情岂止“激动”二字可以形容。这次内测，相比封测时沿用日服的操作介绍，变得更加人性化了，其中增加了许多国服特有的游戏讲解。游戏在照顾新手方面做得非常完善，如何行走、如何跑步、如何穿装备、如何使用技能，就连如何攒钱、加点时所需要注意的事项等，也介绍得面面俱到，就差手把手教你如何点击鼠标了！而与其他游戏不同的一点是，《魔力宝贝Ⅱ》“强迫”玩家了解游戏剧情。可能很多人都会直接点击“回车键”略过，但这是开发商对游戏剧情的一种态度，就算没人去看，也要去精心打理。



日服上火爆的“魔力”活动

在新手任务中，我获得的宠物是使魔，这又让我回想起玩《魔力宝贝》时，陪伴我走过最艰辛的那段路的那个红色家伙。看着能力弱小但却异常坚强的伴侣，不禁感慨良多。使魔在《魔力宝贝》里伴随我升到了20级，因为它的能力实在太差了，不得不花“重金”换了一只蜜蜂做宠物练级。也许是我们之间感情深，我并没有卖掉它，而是把它暂存到银行内予以保留。每每看到它时，就会隐约回忆起它在灵堂内拼死拼活地对抗幽灵的情景；它还用它专注的精神，在银行门口扛着大包小包帮我贩卖道具。在《魔力宝贝Ⅱ》里，我可能以后需要多做一项任务，那就是把它当作散步的对象，与它一起披着皎洁的月光，在里谢里雅堡门外的樱树下漫步。

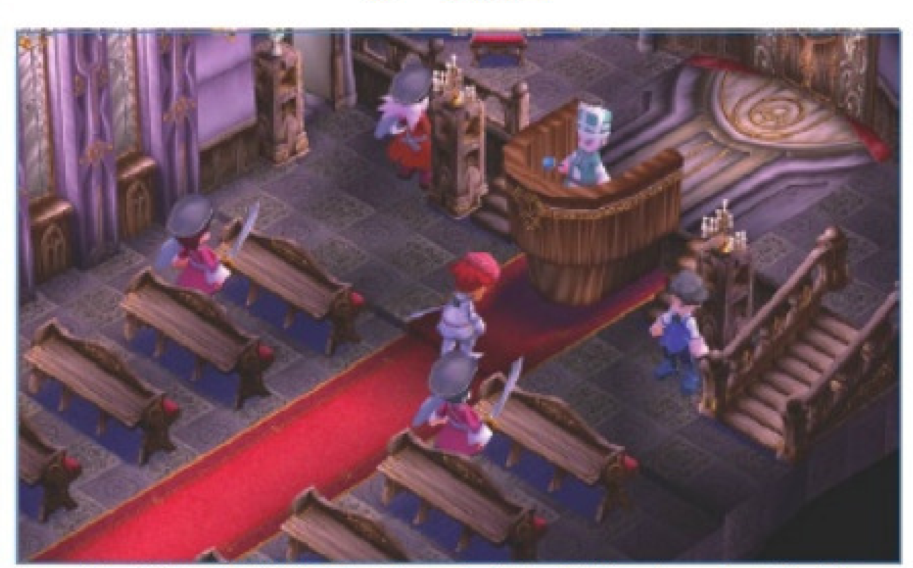
说到这里要提一点，在游戏的进行中，如果宠物参加战斗，一定要记得给宠物设定“宠物指令”。日服和封测时这一项是通过左右按钮选择的，而内测版本则是点击数字键1～7选择。选好“宠物指令”，宠物就会按照你的要求来进行攻击。你可以不操作宠物，也可以操作宠物，很自由也很方便。



升级中温馨的新手提示



第一场战斗



大圣堂由法兰城北迁入了里谢里雅堡内，十分漂亮

温馨的法兰城

在新手任务之后，我已经顾不上去就职，而是去寻找大圣堂！我想要看看，6年后那里变成了什么样子。“你身上有面包，刚好有个快饿死的人在旁边，你会给他吃吗？”相信玩过《魔力宝贝》的人都知道，这是一道检查僧侣适性的题目，也是我在“魔力”世界中就职传教士的任务之一。大圣堂里是神圣而不可侵犯的地域，这里是舍己为人的传教士的家，这里也是证明“魔力”世界中爱与幸福的建筑物。《魔力宝贝Ⅱ》的大圣堂由法兰城北迁入了里谢里雅堡内，高耸的教堂彩绘玻璃足有前作的3倍大，淡淡的阳光射入，尽显圣堂的庄严。看到自己曾经的“家”变得如此华丽，心中萌生出无限的回忆。

为了能更细致地参观法兰城，我故意在去往城东医院就职的路上绕了个远，品尝了一下新世界的“味道”。达美姐妹店

变成了魔法屋，食品店转行改卖木材，城西多了一家银行，城南的喷水池被扩大了不知多少倍……变化太大了，我如果不看地图，很难联想到这里是法兰城，曾经充满回忆的法兰城。

几天后，勤劳的异界来者通过相互间的配合协作，使用开拓技能成功搭建起通往伊尔村的桥梁，我也因此受惠，亲身体验了一下这个传说中美不胜收的海滨村庄。经过几日的了解，我在踏入伊尔村的前几秒钟，已经预想到这里的变化，但看到细白的沙滩与蔚蓝的大海时，我意识到《魔力宝贝Ⅱ》的世界真的与以往有所不同。试炼回廊、里谢里雅堡、大圣堂、城东医院、银行、伊尔村……法兰世界的每一草每一木，都是既熟悉又陌生。看到熟悉的名字，我的大脑又开启了尘封的抽屉，只是此时此景与记忆中的城市差别太大了。在进入游戏前，我还带着“找寻曾经失去的情感”的心情来玩，但当我进入到游戏内，发现这个世界与我记忆中的距离实在太远。一切都是新的开始了！

异界来者为自己而战

在体验《魔力宝贝Ⅱ》的同时，和我一样，大多数玩家关心的都是它的收费模式。作为可想而知的举动，久游网至今也没有对外公布到底采用何种收费模式。我想，与其说是没有确定，不如说是不知如何取舍玩家群。自从《魔力宝贝Ⅱ》的日服开启，这款游戏在中国大陆的收费模式就被吵得热火朝天。时长派、道具派、中立派三派之间打得你死我活，你一言我一语，你一文我一驳，不知到何时才能完结。每个人都有自己心目中的一套设想，相信运营商也了解这些玩家之间的分歧，迟迟没有确定最终的收费方案。


可爱的宠物使魔


王宫召唤士盖兹

时长派坚持游戏应以时间收费，为了抵制变相收费、高昂的道具收费、破坏平衡的道具属性、增加外挂使用成本等原因，不惜一切代价，誓言只要不以时间作为收费方式，必然离开《魔力宝贝Ⅱ》。当然支持这一“圣战”的玩家多是《魔力宝贝》的老玩家。道具派坚持游戏时间免费、道具收费，考虑到免费时间所带来的广告效应、道具收费给运营商所增加的可观收入，这部分玩家认为，这样可以成功拉动人气，再次树立《魔力宝贝》人气游戏的地位，而且他们也都习惯了免费游戏的游戏方式。不可否认的是，也有大批中立派的玩家多是抱着“时长、道具我都玩”的心态期待游戏运营的，我也是这一派的玩家之一。当然这一派玩家都有着自己的底线——“拒绝破坏游戏平衡”。


与朋友们一起战斗

时长派为了减少外挂而努力，道具派为了增加人气而拼搏，中立派为了平衡而协调。在官方论坛中，三方争吵的帖子数不胜数，经常会有一种厌倦的感觉。不过无论属于哪个派别，大家期望的不是自己能少花些钱，而更多考虑是为了游戏好。这大概就是《魔力宝贝》当年大获成功给现在留下的巨额财富。

收费模式的可能性预测

作为一款来自日本的网络游戏，《魔力宝贝Ⅱ》自成风格，它有着日式游戏的严谨，而不是草率地追风，开发如何自动走路、如何自动打怪等傻瓜功能。但在收费模式上，新作倒是采用了道具收费的模式。因此，道具派往往会说：“在日本就是道具收费，游戏也是为道具收费而设计的，最终的结果也肯定是道具收费！”不过，仔细考查日本的收费模式，你会感到游戏在国服的运营不会完全照搬这种模式。


希望在新作中仍然能碰到过去的好朋友

日本的《魔力宝贝Ⅱ》收费模式虽然是道具收费，但他们不出售破坏游戏平衡的道具，甚至时装都没有任何附加属性。这些可以显示在角色身上的游戏时装，完全是为了美而设计的。这一点目前在国服的免费游戏中根本见不到，运营商普遍都会说：“没有属性哪里会有玩家去买？我们怎么赚钱？”在另外一些贩售的道具中，还有一些提高游戏乐趣的道具，如宠物融合券、道具融合券。这些融合券与时装属于一个性质，融合到一起后，只改变了宠物、道具的外貌，而能力则完全没有变化，不会因为融合而发生质的改变。相比而言，国产游戏中一定要在属性上做文章，一定要强化，融合后的宠物绝对是要强于前一代的，否则就没有融合的意义。除此之外，日服的《魔力宝贝Ⅱ》中还有宠物蛋的育成，这种育成所需的饲料是需要花日币购买的。育成的宠物虽然可以导入游戏，但宠物的能力与游戏内的宠物没有太大差别，卖点在于这个育成游戏的娱乐性与导入后宠物的可爱外观。对《魔力宝贝》的大多数拥趸来说，并非这些设计没有吸引力，而是对运营商在国服采取什么策略心中没底。

虽然现在我们还不知道运营商的最终选择，但从内测中来看，官方的做法还算大度。玩家觉得喇叭在聊天框内污染环境，运营商就将喇叭显示的位置放置到了其他地方；为了提高互动性，久游还自己研发了一个师生系统，这是日服游戏中没有的；世界大地图、城市路标的设计，都体现出运营商的确为玩家做出了努力。在游戏宣传方面，也能看到运营商在突出游戏的剧情，将游戏的内涵作为热门的宣传点。我想，对大多数人来讲，他们还是可以接受道具收费模式的，只要运营商不在这方面走到极端，都可以得到玩家的理解。

现在，站在《魔力宝贝Ⅱ》这片土地上的绝大多数人，都是来自异界的开启者，曾经勇于挑战、打破轮回宿命的开启者在国服是否会有美好的未来，让我们拭目以待吧！



武器类

单发步枪

Springfield
Ariska
Mosin-Nagent（于21级解锁）

步枪

SVT-40
Gewehr 43
M1
STG-44（MP44，于37级解锁）

冲锋枪

Thompson
MP-40
Type 100（于24级解锁）

霰弹枪

M1897 Trench Gun
Double-Barreled Shotgun（于29级解锁）

机枪

Type 99
BAR（勃朗宁）
DP-28（Degtyaryov，于13级解锁）
MG-42（于33级解锁）

副武器（手枪）

Colt M1911
Nambu
Walther P38
Tokarev TT-33（于21级解锁）

主爆炸物

破片手雷（Frag），步兵的噩梦。
粘性炸弹（No 74 ST），反坦克武器，注意，非常危险！
莫洛托夫鸡尾酒（Molotov Cocktail），燃烧弹，点燃投掷区域的一切……

特殊手雷

烟雾弹（Smoke），制造烟雾掩护进攻。
塔崩瓦斯（Tabun Gas），释放一片有毒气体，使得附近的敌人移动速度减缓，视野模糊。
照明弹（Signal Flare），制造一片非常耀眼的光，使得附近的人短时间内致盲，失去方向感。

技能类

栏位1

特种手雷×3
爆破器材×2
M9A1巴祖卡×2
排爆小队（于16级解锁，能够发现附近的爆炸物）
反步兵跳雷×2（于24级解锁）
弹药带（于40级解锁）

栏位2

停止作用（Stopping Power，子弹对目标传递更多动能）
火树银花（Fireworks，爆炸物能造成更大伤害）
铁布衫（Flak Jacket，减轻爆炸物伤害）
防毒面具（Gas Mask，避免受到精神毒气的影响）
无坚不摧（Juggernaut，更多生命值）
大隐于市（Camouflage，避免被敌人的飞机侦查到，于12级解锁）
手上功夫（Sleight of Hand，更快装弹时间，于18级解锁）
若隐若现（Shades，提供更好的伪装效果，于32级解锁）
射速加倍（Double Tap，于36级解锁）

栏位3

深度侵彻（Deep Impact，子弹穿透力增强）
坚忍不拔（Extreme Conditioning，更长冲刺距离）
稳如泰山（Steady Aim，准星收窄，缩小子弹散布）
好礼回赠（Toss Back，捡到敌军手榴弹扔回时可重置引信延时）
妙手回春（Second Chance，可复活濒死状态的友军）
同归于尽（Martyrdom，阵亡时掉落冒烟的手榴弹，于20级解锁）

栏位4（载具技能）

水冷散热（增加机枪扫射的时间）
润滑轴承（加快主炮的转动速度）
要诀操练（于12级解锁，加快主炮的填装速度）
铁脚板（于28级解锁，加快移动速度）
同轴机枪（于40级解锁，使坦克驾驶员能够同时使用机枪）

武器配件

单发步枪：狙击镜、刺刀、枪榴弹
步枪：抑制器、铁十字准星、套筒式瞄具、枪榴弹
冲锋枪：抑制器、铁十字准星、弹仓
霰弹枪：握把、刺刀
机枪：支架、刺刀
可惜传说中的M2火焰喷射器要在65级解锁，看来我们只能在正式版中瞻仰其巨大的破坏力了。

测试心得

COD5采用了前作“现代战争”的引擎，细致的模型、流畅的人物动作、逼真的光影效果以及用真枪实录的音效，将玩家带回残酷的二战最前线。如果你玩过前作，便无需担心任何上手问题，键位设置、操控感觉依旧。

笔者于第一时间进入测试服务器，“Roundhouse”是试玩提供的3张地图中唯一有载具的地图（图1）。



图1

载具被放置在双方原始出生点前，可搭载2人——火炮手与机枪手，可以在战场上提供不可小觑的火力压制。不过移动速度略缓，稍不留神便会被敌方爆破手的粘性炸弹、巴祖卡一顿痛扁，车毁人亡。载具是多人内容特色之一，笔者一路潜行绕至敌人老家，抢到一台已经冒烟的坦克，由于没机枪手配合，只能独自操纵坦克火炮。普通模式下，视角为第三人称，视野较开阔，但是射击精度较差（图2）；



图2

瞄准模式（鼠标右键）切换至第一人称，可以在允许的范围内任意瞄准。炮火威力与一般爆炸物差不多，往往朝敌人脚下或身旁的墙开火要比直接瞄准敌人身体更容易击杀。

等级1的新兵可以选择3个标准配置：配备SVT-40的步枪兵、配备Thompson的冲锋手、配备Type 99的机枪兵。就初级武器而言，SVT-40与Thompson的射击手感与威力都比较不错，后坐力不大，并且瞄准模式下的精确射击能保证4～5发子弹内击毙敌人，近距离盲射也有不错的效果，适合新手使用。升级后自定义枪械配置栏位解锁，笔者以Gewehr 43步枪为主武器，搭配M1911手枪、莫洛托夫鸡尾酒、烟雾弹、2个爆破器材、停止作用与坚忍不拔技能，作为步枪突击手，且看看实战效果如何。

地图：castle，日本位于海边的一座要塞，对抗双方为美国海军陆战队突击队员与日本军，笔者随机分配到了美国军队。第一次玩，对地图当然是非常陌生，如何熟悉地图？——多跑。这就是第三技能选择坚忍不拔的原因。冒着枪林弹雨不停地跑，见鬼子瞄准就打，跑着跑着，屏幕突然模糊，原来碰到塔崩瓦斯了。接着屏幕泛红，中枪了，但是得先摆脱这有毒的瓦斯。勉强移动到附近墙角，趴下，似乎没被人发现，待伤势恢复一会后继续冲锋。很幸运地抄了敌人后路，接着一阵屠杀，把步枪子弹打光，连2个炸药也用上了。最后孤军奋战，加狗狗的杀敌一共是17连杀，不容易。一局下来，感觉射击手感不错，但是上弹时间稍慢。上弹、击杀、投掷等皆有语音，人稍微多点全场就是喊打喊杀地叫嚷，配合炮火支援与背景声，有着强烈的战争代入感（图3，castle制高点风光一览）。试玩中的最后一张地图是Makin，夜晚海边的一座小渔村。由图可见本作水面视觉效果要好于前作，波光粼粼，明月半掩，愈是美好的环境，愈衬托出战争的残酷。在此图中，笔者配备了安装抑制器的MP40与反侦查技能（大隐于市，Camouflage），这个搭配比较猥琐，适合渗透敌人后方灭敌人于不知不觉间。



图3

全新的在线体验

COD5给玩家提供了一个全新的在线体验，包括全球唯一名字、好友系统、声望模式以及死亡卡片收集。由于试玩中声望模式被锁定，笔者无法得知更多关于该模式的信息。而死亡卡片不同于枪械挑战，更类似于个人成就，并且这一切内容都保存在官方服务器上，无需担心意外导致记录文件丢失。

好友系统可以在主界面直接找到，玩家能够邀请好友一块游戏，也能在好友管理中添加好友、通过/拒绝别人请求。有时候在服务器里遇到高手或者投缘的人，想结识并一起游戏，就不需要再问QQ、MSN了，直接通过好友系统，添加对方唯一名字，在游戏里甚至服务器里即可完成，实在方便不少（图4）。



图4

Co-op模式惊现僵尸关卡！

在全球Beta火热进行的同时，Treyarch最近放出的一段Co-op视频绝对能让玩家眼前一亮，那便是僵尸模式。说到僵尸，不得不提美国人的僵尸情节，僵尸电影、僵尸游戏每年都有几部，希望COD5里的僵尸模式会给玩家不一样的体验。僵尸关卡是在多人合作完成剧情后解锁，由4名玩家合作，在地堡中联合抵抗纳粹僵尸的进攻。在此模式中，玩家将利用击杀僵尸获得的分数重建地堡的防御，比如堵住门窗，清理、制造障碍物拖延僵尸进攻。最重要的一点是购买武器，从小手枪到火焰喷射器，烧烤僵尸大餐……僵尸的进攻无止境，借由成功抵御一次又一次进攻挑战自己，挑战整个团队。技术再好的个人，也无法在数十僵尸的包围下存活，唯有配合默契的团队才能晋升（图5）。



图5



后记

如此多令人心动的新内容，笔者实在等不及想入手11月11日发售的正式版，和朋友一道杀入战火最前线，体验最混乱、最残酷的战争场面吧！



2008全国电子竞技锦标赛掠影

■北京 大嘴六一

由于是全国锦标赛，参赛选手是按照省市划分的

魔兽项目前三甲

何慧娴女士接受采访

拿着方向盘比赛的《极品飞车》选手

CS项目前三甲

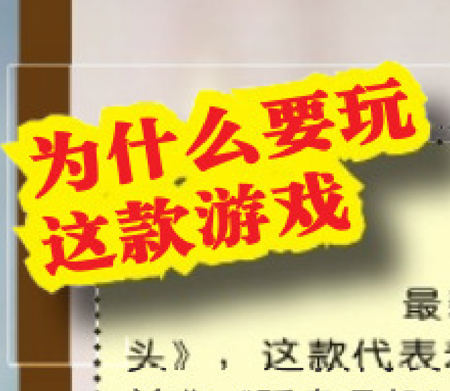
由中华全国体育总会主办、宁波市北仑区人民政府承办的2008年第二届全国电子竞技锦标赛（CET2008）于10月25、26日两天如期举行。北仑是隶属于宁波市的港口城市，也是宁波的高新经济开发区。为什么会将CET2008放在北仑举办？这届比赛又有什么看点？带着这样的疑问，笔者前赴北仑观看本次比赛。

由于CET2008的举办时间与同期一些电子竞技赛事撞车，所以参加本届比赛的知名职业选手并不多，不过这并没有影响到北仑电竞爱好者的热情，两个比赛日的下午都有大量观众到场观看比赛。比赛场馆是有“中国女排国家队主场”之称的北仑体育中心，设施堪称一流。比赛第一天，北仑区丁副区长在新闻发布会中回答记者提问，谈到北仑的经济结构虽然以临港大工业和能源产业为主，但北仑区发展的未来前景对科技创新战略非常重视，目前已经创建了科创园区，制定了一系列的优惠政策来吸引动漫、游戏企业来北仑投资创业。而电子竞技作为一项年轻人喜爱的运动，与游戏产业紧密结合，它的特点吸引了北仑投标举办本次全国电子竞技锦标赛。事实上，游戏、动漫等电子竞技产业的前景吸引了国内许多大中城市的目光，无论是北仑还是同样承办过大型赛事的成都、绍兴等城市，均十分看好电子竞技的未来发展空间。在比赛期间，中国奥委会副主席，也是中国电子竞技的掌旗人何慧娴女士肯定了这一点。中华全国体育总会旗下的电子竞技赛事，一向以标准的招投标方式选择主办地，也一直不乏投标城市，均是看中了电子竞技赛事的商业价值和在年轻人中的影响力。不过，何女士同时也提到，正因为电子竞技的商业价值，使其与许多传统体育项目不一样，国家没有为其投入1分钱，“电竞就像一个孩子，一出生就被扔进了商业的大海”。尽管一路坎坷前行，并且逐步走向规范，但如何全面得到社会的认可，电子竞技前面要走的路还很长。

作为全国电子竞技的锦标赛，本届CET依旧以各省市代表队为单位划分，涵括了《魔兽争霸 III》《反恐精英》《星际争霸》等最流行的7个比赛项目。参赛选手中有许多以前并不知名的业余选手，也有罗贤、秦源达、杨树超等名将。何慧娴女士表示，本届CET也担负着“国选赛”的使命，为国家选拔出优秀的电子竞技选手。

经历两天的激战，奖项均花落各家。最受人瞩目的《魔兽争霸 III》项目冠军被湖北代表队的兽族高手武嶙获得，《反恐精英》项目冠军是浙江代表队。比较令人意外的是颇有本届赛事选手代言人味道的星际名将罗贤在决赛中输给了上海代表队的刘玻豪，爆出了一个不大不小的冷门。不过，二人的决赛打得精彩纷呈，尤其是第一局使用虫族的刘玻豪速攻得手，在短短几分钟内就决定了胜局，也赢得了本届赛事中全场最热烈的掌声。

在每年数量繁多的电子竞技赛事中，CET2008并不特别引人注意，但它却是隶属中华全国体育总会的传统赛事，希望这一届的成功举办能为各相关部门带来更多经验，让中国电子竞技一步一个脚印的稳稳前行。



时隔一年，著名开发商Crytek又推出了最新作品《孤岛危机——弹头》，这款代表着最高技术水平的新作却并非《孤岛危机》的正统续作，也并非资料片，而是一部姊妹篇，其内容讲述的是猛虎队成员塞可在岛屿另一边发生的故事，时间线与原作大致相同。原主角诺曼当时还在岛屿另一边与外星种族展开殊死搏斗，但无论在哪一边，都是一场惊心动魄的冒险之旅。除此之外，《孤岛危机——弹头》还对原作的不少地方进行了加强和改进，包括纳米战斗服的继承和强化、枪械和载具的补充与平衡、画面效果的增强和优化等，可以说是一款更为出色的"显卡杀手"，是那些追求极致画面的游戏玩家所不能错过的。

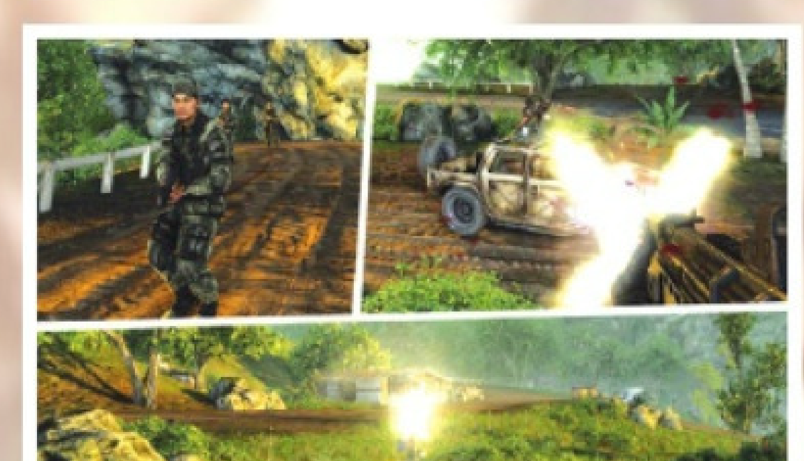
孤岛危机——弹头

■游侠 神之影

一、摧毁度假村

Call me Ishamel

1 美军猛虎队的运输机被导弹击中，坠毁在偏僻山区，猛虎队成员赛可清醒过后，奋不顾身将队友救出。



2 用速度模式跑到前方的拐弯处，从路旁的山坡滑下，拦截路过的吉普车，再利用吉普车的机枪来对付周围的士兵。



3 顺着路旁的溪流慢慢靠近小屋，尽可能迅速击毙屋外的两名巡逻士兵，不然他们会唤来援军，可借助小屋面前的装甲车进行抵抗。

4 从一旁的小路绕到前沿阵地后方，用隐匿模式夺取后方的机枪位，通过机枪扫射来清除阵地内的士兵。



5 敌军的度假村基地有重兵把守，不易闯入，可占据右侧兵营的有利地形，解决部分士兵后再顺利地潜入度假村。



制作	Crytek
发行	Electronic Arts
类型	第一人称射击
语种	英文





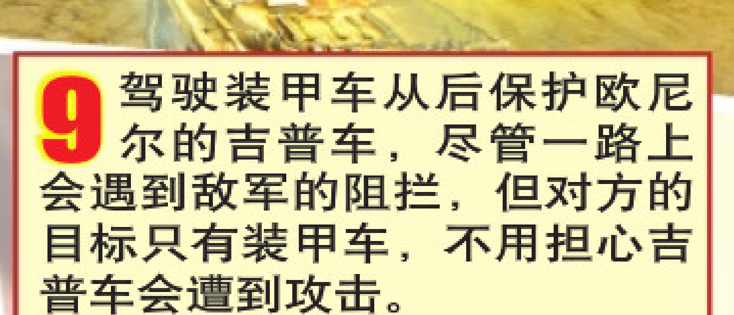
6 在远处的龙蟹餐厅内找到火箭筒，用它来炸毁敌军坦克，尽量对准坦克头部发射，以保证3枚炮弹成功炸毁。

二、潜入港口

Shore Leave



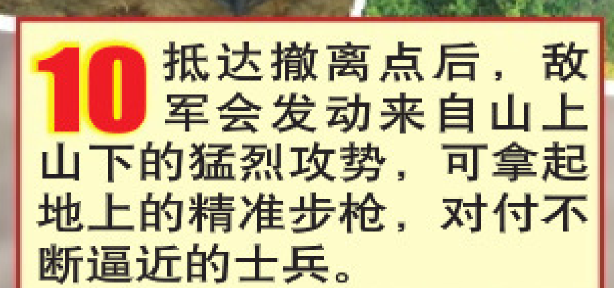
7 欧尼尔驾驶的战斗机被击落，指挥中心要求赛可立即前往坠机地点，赶在敌军发现之前取回存有重要情报的相机。





9 驾驶装甲车从后保护欧尼尔的吉普车，尽管一路上会遇到敌军的阻拦，但对方的目标只有装甲车，不用担心吉普车会遭到攻击。

8 用速度模式从左侧的隐蔽小路绕过巡逻部队，潜行至坠机地点附近，在巨石后面用隐匿模式偷偷取走相机，基本没危险可言。



10 抵达撤离点后，敌军会发动来自山上山下的猛烈攻势，可拿起地上的精准步枪，对付不断逼近的士兵。



11 驾驶山下的另一辆装甲车赶往港口基地，一路上还会遇到敌军的几道关卡，建议直接冲破关卡，一直冲到尽头处的港口基地。





12 从基地左侧的窟窿处潜入，往右侧的兵营移动，先在那里下载敌军方的数据，然后再迅速跑往港口，混进即将下水的潜艇内。

操作键位

操作名称	操作键位
移动操作	
前进/后退	W/S
左/右平移	A/D
站立/跳跃	空格键
冲刺	左Shift
蹲下	左Ctrl
卧倒	Z
武器操作	
射击	鼠标左键
武器肉搏攻击	T
开火模式	X
填装弹药	R
丢弃武器	J
望远镜	B
开镜缩放	鼠标右键
武器选单	C
快速换取武器	鼠标滚轮（滚动）
投掷手榴弹	G
夜视镜	I
互动操作	
进入/离开/使用	F
快速储存	F5
快速载入	F8
生化装选单	V
生化装快速选单	鼠标滚轮（点击）
查看地图	M
任务目标	Tab
载具操作	
加速/前进	W
减速/后退	S
左/右转	A/D
切换第三人称视角	F1
刹车	空格键
推进器	左Shift

三、追踪货柜
Adapt or Perish



13 一股寒流突然袭来，岛屿气候发生异常变化，整个岛屿和海域变成了白茫茫一片，半空中还出现了造型奇特的外星生物……

14 爬出潜艇，拿起地上的冲锋枪和电磁波手雷对付士兵，爆炸产生出来的电磁波能够瞬间削弱纳米生化装的装甲。



15 驾驶一旁的气垫船追赶李上校，要注意冰面上的水雷，随便一次轻轻撞击都会导致船毁人亡。

16 趁外星生物与敌军激战之余放弃气垫船，改为徒步前往山谷，与山坡处的老鹰部队汇合。



18 遇到庞大的外星生物，在周围找来火箭筒或榴弹发射器对准它的下巴猛攻，要注意躲避对方的冰冻攻击，如果不幸被冰冻，必须迅速晃动鼠标才能破除冰块。

17 装备齐全后，与老鹰部队一起前往山谷，尽管沿途会遇到不少外星生物，但只要用好高能瓦斯枪，轻松解决它们基本不成问题。

四、寻找近路
Frozen Paradise







19 穿过隧道，前方是一艘巨大的航空母舰，甲板上有几名狙击手，威胁着隧道口的安全，可拿起高能瓦斯枪将他们一一击毙。

小贴士：纳米生化装能力

纳米生化装是一种特殊的战斗服，能让使用者获得多种特殊能力，这些能力分为4种模式，每种模式的使用都需要消耗生化装的能量，这些能量可随时补充。

速度模式：以正常两倍速度移动，普通行走不会消耗能量，只有奔跑冲刺才会迅速消耗能量。

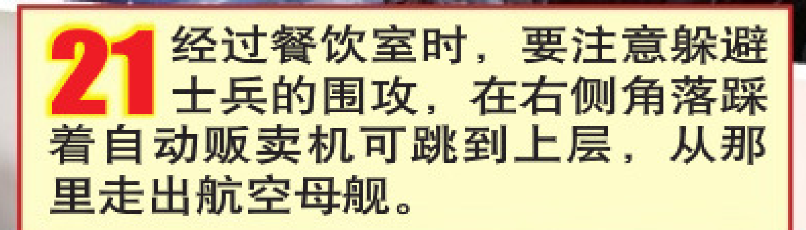
力量模式：拥有常人两倍的力量，跳跃能力加强，肉搏能力加强，并且能更精准地瞄准射击。

护甲模式：任何伤害都能够被生化装所吸收，只有当能量耗尽后，才会造成肉体上的伤害。

隐匿模式：产生隐形护盾，移动和奔跑都会消耗能量，如果隐匿时开枪射击，则会立刻现形。



20 用力量模式从最下方的冰层不断往上跳，一直跳到航空母舰的平台上。在航空母舰里面会再次遇到穿着纳米生化装的士兵。



21 经过餐饮室时，要注意躲避士兵的围攻，在右侧角落踩着自动贩卖机可跳到上层，从那里走出航空母舰。



22 穿过漫长的山洞，来到山谷的另一侧，在那里会再次遇到一只庞大的外星生物，这次不需要战斗，只需待在洞口等待它离去。

23 穿过山谷便是荒废的矿坑，老鹰部队已在那里等待多时，可从右侧的隐蔽小道前进，尽量躲避来回巡逻的外星生物。







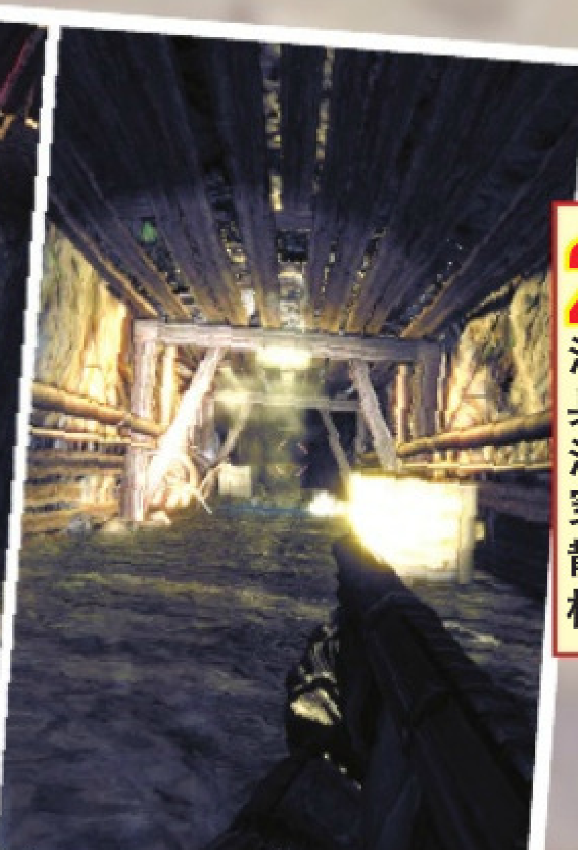
24 外星生物倾巢而出，不断向矿洞方向扑来，需要与老鹰部队一起抵抗外星生物的攻击，直到成功炸开矿洞，大家才能安全撤离。

五、矿洞激战

Below the Thunder







26 从脚下的大窟窿跳进矿洞，这时会遇到士兵和外星生物，矿洞内的士兵都没有穿纳米生化装，用散弹枪基本上是一枪搞定一个。



25 沿着漆黑的山洞前进，一路上不会出现危险情况，即使遇到外星生物，也只是虚惊一场，可放心寻找出口。





27 要随时注意周围突然而来的袭击，尤其是对方的机枪扫射，必须迅速用手雷将机枪手炸死。





28 来到矿洞上层，沿着铁轨一路前进，途中遇到的士兵较多，还需小心翼翼前进。



29 从B出口进入矿坑仓库，先清除里面的士兵，再从仓库2层搭乘电梯前往运输港口。



30 一列火车从港口经过，赛可确定货柜在车上，迅速爬上火车……

六、火车惊魂

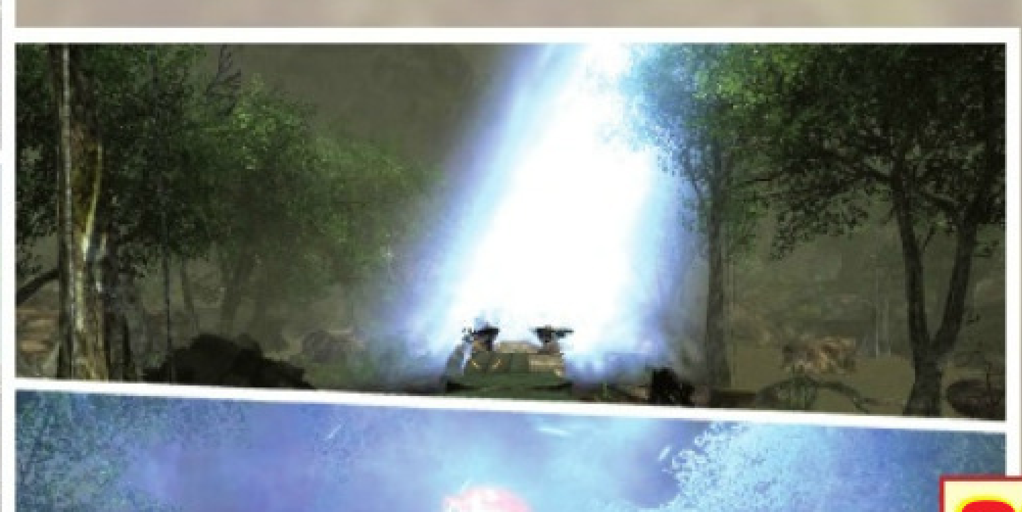
Form Hells Heart



32 火车行驶一段路程后会停下来，指挥中心要求赛可前往附近的控制塔更改火车路线，控制塔内一片狼藉，有人抢先一步破坏了控制塔。



31 火车出隧道后，在途中会遇到大量的敌军，包括各种装甲车、吉普车和直升机，尽量优先对付这些较有威胁的交通工具。



33 火车再次停下来，这次是外星生物发动的疯狂袭击，这时候最好使用火车上的固定机枪对付众多的外星生物。



34 来到桥上，赛可打算将桥炸毁，让货柜与火车一起坠落谷底，但李上校的出现打乱了他的计划，尽管最后引爆了炸弹，但无法阻止李上校将货柜带走……

七、机场决战

All the Fury

35 在桥底下，赛可看着队友死去，而被赛可拖下的士兵却还奄奄一息，愤怒的赛可直接走过去将其干掉，为队友报仇雪恨。

36 机场守卫森严，建议用速度模式沿着峭壁不断往前跑，然后从左侧围栏的缺口处潜入基地，只需对付屈指可数的几名士兵。





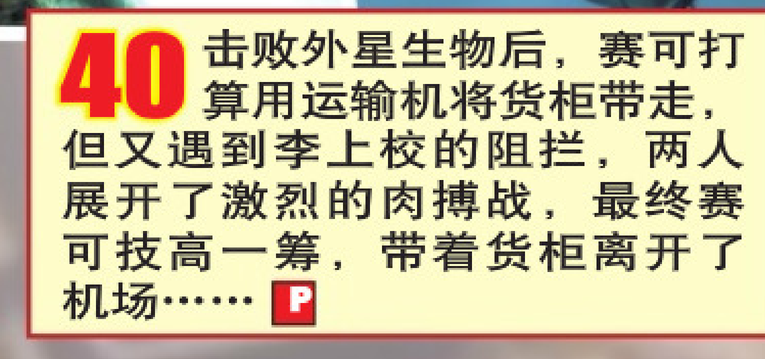


37 在基地内，可利用各种遮掩物，从左侧绕到机库后方，先击毙机枪手，再拿起附近的火箭筒将坦克炸毁。



38 离开机库，向后方的控制塔跑去，穿过坦克防线，爬上位于机场角落的控制塔，在塔顶关闭圆球干扰能量。

39 一只巨大的外星生物出现在机场上，可用飞机残骸内的测试武器攻击其下巴，大概需要命中10枪，但要注意躲避对方的攻击，几乎次次攻击都是致命的。



40 击败外星生物后，赛可打算用运输机将货柜带走，但又遇到李上校的阻拦，两人展开了激烈的肉搏战，最终赛可技高一筹，带着货柜离开了机场…… P

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY
战火兄弟连——地狱公路

□辽宁 枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

尽管是一款射击游戏，但它并不是孤胆英雄式的枪战游戏，而是结合了射击和小组战术的元素，在战火纷飞中体现出战斗的策略性，这正是本作的精髓所在。同时凭借着强大的虚幻3.0图形引擎，游戏画面没让人失望，无论是水波潋滟还是火光映耀，都相当逼真。环境和人物贴图也特别细腻，头盔的细小坑凹、人物脸部的纹络和疤痕都表现得细致入微，军服的粗糙感和枪械的金属质感也很真实。此外这部游戏的成功之处还在于运用了大量电影式的过场动画，以独特的叙事方式和视角来推动剧情发展，通关的过程犹如在观看一部震撼人心的美国战争大片，它不但展现了战争的真实和残酷，还向人们揭示战争给士兵们心理所造成的创伤和阴霾。战友之间情同手足，但也有猜忌和怀疑等诸般复杂情绪，让玩家看到游戏中的每位角色都不是完美的英雄，他们都是普通而真实的人。本作超越了以往那种纯射击或纯战术型的游戏，不仅描绘了一场战争，同时更塑造了鲜活的血肉之躯，更让人深省这场战争背后的东西——战有胜负，而承担后果的总是老百姓和战场上的士兵。那些受害者，除了死亡的士兵，更多的是象主角Baker那样患有创伤后压力症候群的人，在死亡的恐惧和失去的悲痛中反复煎熬着。



序章 迷失（Lost）

时间：1944年9月20日
地点：荷兰埃因霍芬东北

剧情：这是我们展开市场花园行动的第4天。我从河中爬上岸，在废弃医院的门口亲眼看到那名荷兰少女被德军枪杀，战争的铁蹄践踏着娇艳的花朵，美丽的年华就这样在瞬间消逝。我来到医院的深处，在废墟里我找到了Franky，他临死还问那少女是否还好，我向他撒了谎，他带着他的初恋安详地离开了。我攥着他的吊牌陷入悲伤，这时Hartsock伸手拉起了我，沿着医院的走廊逃过去。

跟着Hartsock迅速跑到走廊尽头，在屋子门口倒卧着手术台，按Q键躲到后面，再按W键探头射击。射杀几名德兵后，Hartsock越过桌子抄到侧翼杀掉残余的敌人。以后的战斗会经常采用这种包抄战术，一组人员正面压制敌人火力，另一组则趁机绕到侧面或身后袭击，一般来说，主动进攻是由主角（Baker）来执行的，小组队员担任的是火力压制和掩护的角色。当敌人头顶的红点变成灰白色时，表示敌人已被压制，还手的火力很弱，这时主角和队员可趁机转移位置。

熟悉一下战斗操作，游戏新加入贴墙的设计

沿通道前行，突然一个燃烧着的人破门而出，仆倒在地，好惨烈的一幕！继续穿过几个房间和走廊，消灭零散徘徊的德兵，最后来到一座穹顶礼堂。

剧情：一颗炮弹由穹顶落了下来，却没有爆炸，我跌坐在了地上，这时有3名德兵走到了我面前，朝我举起了黑洞洞的枪口……



制作	Gearbox Software
发行	Ubisoft
类型	第一人称射击
语种	英文

第一章 市场行动
（Operation Market）

时间：1944年9月17日
地点：荷兰桑镇之北

剧情：这是市场行动的第1天，我们将空降在饱受蹂躏的荷兰桑镇北方。我站在滑翔机上，看着越来越近的村庄，心中还是回荡着爸爸曾问过的那句话："一名好的士兵，取决于他的头脑还是他的心灵？"他曾在我7岁的时候如此问我，却从来没有给过答案。降落地面后，我率领MG小组展开行动，要前往村庄寻找荷兰抵抗组织的人接头，以了解当地德军的分布情况。

前方的小村和草原展现出一派美丽的田园风光，在进入村庄之前，不妨先在草原训练一下小组的指挥技巧。按Tab键可切换当前小组，按住Tab或数字4来召集队员跟随。在草地上的降落伞处有补给箱，在以后的场景还会找到这样的箱子，对着它按E键拾取弹药和手雷。按F扔手雷，如果按住F不放可指定投弹拉置。按鼠标右键命令小组队员跑到指定地点，再对准小木车按鼠标右键，出现黄色圆圈时松手，队员会自动朝指定的目标开火。

复活节彩蛋：这里有一个隐藏的彩蛋，观察沙包和地上的5只酒瓶，假设从左至右的编号为1至5，按2541的顺序击碎，再转身跑回那株灌木中按E键，会听到一段祝贺的音乐，空中有彩纸冉冉而下，在沙包附近会出现几只戴头盔的绵羊，主角可带着它们上战场战斗，发出攻击指令，它们会冲向敌人并自爆。


从Nicolaas手中拿到一份德军分布地图

进入村庄和当地抵抗组织的头领Nicolaas接头，得到附近德军驻扎的情报，按X切出地图看一下附近的地形和任务目标，接下来要消灭村庄里的德军巡逻兵。先将小组指派到墙后，主角用步枪偷袭杀掉几个敌人，再让小组锁定掩体后的敌人以火力压制，主角从右侧石墙抄到敌人的侧面袭击。之后沿小路前行，进入攀满绿蔓的拱门，在右手边的小屋墙上找到涂鸦①（注意：每关都有一些这样的隐藏点，包括大兵的涂鸦画作和侦察点，每关固定有3幅涂鸦和2个侦察点，请按本攻略的提示收集）。在院子里有一座大风车，后面场景中这样的风车很多，是荷兰独特的建筑。

爬入风车攀到顶部，透过窗户远眺，这里是侦察点①（Windmill），看到有一组盟军伞兵降落在村庄某处，不过附近的德军很多，有被围歼的危险，赶快找到他们吧。



清理谷仓附近的一群德兵，穿过屋子来到后面，前面是一座小楼，顶部有一名机枪手，楼外还埋伏有小股德兵，让队员蹲在矮墙后压制机枪手的火力，主角由左侧出口绕到德军侧面清扫，杀到小楼附近，看到几名德军仓皇逃入楼内。正门不要贸然闯进去，厨房的桌后埋伏有德兵，以火力封锁住入口。绕到门右的窗前，朝里面扔枚手雷炸一下。进入楼里清扫，找楼梯到2层，杀掉里面的机枪手，在2层末端的浴室墙上找到涂鸦②。下楼先不要进厨房，小心清掉由后门进来的德兵，然后将队员叫上来到楼后院落。

键位设定	
WSAD：移动	Ctrl/C：蹲下
空格：跑/跳	Q：隐蔽
R：填弹	F：扔手雷
E：使用/拣取武器、填弹	X：打开地图
Tab：小组切换	1/2/3：选择小组
4：命令当前小组跟随自己	鼠标左键：开火射击
鼠标滑轮：切换武器	鼠标中键：瞄准
鼠标右键：命令当前小组到达指定位置/锁定压制目标	


前方有两队德兵列队而来

将队员安置到墙后藏好，主角到沙包掩体后操起那挺MG42机枪，这时前方涌出大批德兵，用重机枪疯狂扫射吧。注意在德军跑动时是没有什么攻击力的，尽量把握时间尽快将他们消灭在移动中，这样打起来压力较轻。而后穿过院落与方才降落的伞兵会合，一组队员加入。这时有一架滑翔机在不远处降落，为了避免那些战友被德军包袭，需立即过去救援。这时先将两组队员安置到石墙后埋伏，远处有两队德兵走近，在他们密集处扔枚手雷轰炸一下再打。将这股德军消灭后，沿小路往出口走，注意右侧有间小柴屋，透过窗户可以看到对面墙上的涂鸦③。来到滑翔机坠落地，这里的德兵距离较远，战斗较费时间，消灭大半后跑到右侧滑翔机附近和一些盟军士兵会合，站在这架滑翔机左翼位置，找到侦察点②（Crash Site）。将这一区域的所有德兵消灭后，由南边出口离开。


前面就是滑翔机的坠落地了

剧情：我和Hartsock研究了一下，决定和Sink少校的506团一起奔赴桑镇（Son）。一路上Corrion保持一贯的活跃和乐观，笑语不断歌声连天。战前Corrion曾在乔治亚州的磨坊工作，自入伍以来对我言听计从，哪怕面对的是错失和不公正，他也毫无怨言。他错过了3次晋升士官的机会，我在担心，说不定哪天他会爆发，尽管我的决定是为了保护他。

第二章 破釜沉舟
（Five-Oh-Sink）

时间：1944年9月17日
地点：荷兰桑镇之北

剧情：行军途中遭受到88炮的轰击，原来这里的树

林皆被德军烧毁，我们完全暴露在敌人的炮火之下。506团的Sink少校命令我们找出88炮的位置并炸毁它，我决定带着Jasper的火箭筒小组以及一个突击小组前往小镇前哨，Hartsock则率领主力部队前往小镇街道接应。



关卡开始时手下有两组队员，分别是火箭筒小组和突击小组。前行找到一座风车，爬到顶部由窗口眺望，找到侦察点①（Windmill），看到德兵将一名白衣少女拖入谷仓。离开风车，率队朝谷仓方向行进，清掉外围的德兵，进入谷仓发现那名荷兰少女已被勒死在屋梁上，上楼梯从窗口往屋后瞧，墙后有德兵的人头攒动，由窗口朝他们射击，全部消灭后到谷仓2层，在墙上找到涂鸦①。再到谷仓后面，前面的屋子附近仍有德兵埋伏，绕到左侧包袭。

剧情：进入桑镇的街道，当地的居民对盟军很是友善，一名牧师还送给我们些雪茄烟，我们也不由放松了警惕，Franky更点上了雪茄烟说笑起来，不料一枚炮弹突然在人群中炸响，牧师被轰到了街边，Franky待去营救已然不及。Corrion将Franky拉入掩体，两人展开激烈的争吵，Corrion这时显得烦躁异常，叫道：“已经没时间听你的屁话了，先解决掉眼前的鬼子再说吧！”


队伍遭到德军炮击，Sink少校很生气


强行渡河炸毁对岸的88炮

接下来朝庄园行进，在田地里埋伏有大量德兵，庄园的塔楼上还有机枪手，田地区域都是他的火力范围，队员不要往田地里深入。首先主角解决掉路口掩体后的2名德兵，这时再将两组队员派到田地外围的石墙后，耐心清除田里的敌人，然后率领队员沿小路跑到路口的掩体处，再清除庄园门口及田地里增援的德兵。将围墙外的德兵杀光后，全部人马躲到围墙后，利用缺口朝院子里的掩体扔手雷，清完敌人再进入前院，扔手雷将塔楼上的机枪手炸掉。沿道路前行会遇到德军机枪阵的阻击，队员不能直接冲过去，于是主角一人进入旁边的楼里偷袭机枪手。在开始的屋子里，桌上燃烧着一排白烛，看样子有人在此居住，桌上还有副熟悉的黑边眼镜，拿起它不由想起通讯兵Leggett的死，脑海中掠过他用手枪去对抗坦克的一幕。

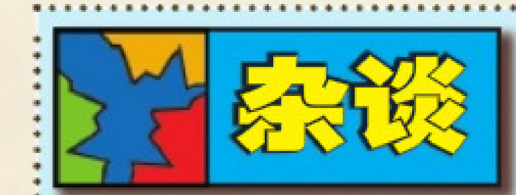
沿楼梯到2层，逐屋清敌，到大楼的前厅处下楼，来到左侧的庭院，穿行到对面的楼里，在这里可发现数名机枪手，由背后或侧面射杀，注意在第1名机枪手附近可找到涂鸦②，由一间图书室穿过去来到外面的河边，在这里与两组队员会合。这里的风景不错，如同一幅浓重的水彩画。和队员一道进入河道，钻过桥洞来到疗养院外，里面驻扎着大量德兵，先扔枚手雷轰一下再开打，楼里的2名机枪手可指挥火箭筒小组炸掉，不过火箭弹得省着点用。

穿过疗养院来到镇里的街道，路口有门88炮，派火箭兵轰掉它，然后进入一条主街道。往前会遇到德军阻击，由右侧的房间可绕到他们侧面。第2股德兵可由街道左边的胡同包抄。继续前行，会遇到Hartsock所率的部队。

来到桥头，对面的88炮不断地朝这边发射炮弹，盟军死伤惨重，Sink少校暴跳如雷，命令我们无论如何也要将那些88炮炸毁。我们和大部队一起展开冲锋，德军明显预知我们的进攻，暴雨般的炮弹瞬间将大桥轰毁。在Corrion的提议下，我们开始强行渡河，河水中的我们如同待宰的羔羊没有还手之力，被德军的火力蹂躏着。河水被鲜血染红，尸体浮成一片漂向下游，到达河对岸的不过半数。过河后清除桥头附近的德兵，先不要炸88炮，站到桥头往回瞧，这里是一处侦察点②（Son Bridge）。再往对面的木船跑，在附近的木屋墙上找到涂鸦③，最后命令火箭兵朝88炮开火。

剧情：炸掉88炮后，Sink少校朝这边喊话：“谁让你们游过去的？”Hartsock的脸上浮现微笑，说道：“他在说什么？听不清，我现在还在耳鸣。”少校执着的又朝这边喊了一遍，Hartsock回敬道：“那我们现在游过去成吗？少校！”





空降作战的经典

■北京 Griffin

几乎每一款二战游戏都会提到“市场花园”，《战火兄弟连——地狱公路》更是以“市场花园”作为故事背景。这场二战中最为著名的战役以空降作战开始，成为世界军事史上的一座里程碑。

说到空降作战，它是空降部队通过航空载具输送，从空中降落到地面所实施的一种作战行动，是一种主要从敌人侧翼、后方和部署内实施垂直攻击的诸兵种协同作战行动。它改变了地面军队前沿交锋、平面对抗的传统作战方法，突出的是立体性和纵深性。

根据空降方式的不同，空降作战可分为伞降作战、直升机机降作战和运输机机降作战。伞降作战是人员、武器装备从飞机上用降落伞降落于地面。最早的空降作战主要是伞降，因此空降兵被称为伞兵。伞降作战受地形条件限制较小，人员既可在陆地伞降，也可在水面伞降，既可单个伞降，也可集群伞降，利于灵活、隐蔽地着陆。1911年出现了适于飞行人员使用的降落伞，之后在运输机的发展下，空降兵也随之产生了。最早的空降作战出现在第一次世界大战，不过限于当时的技术条件和战术思想，空降作战通常只是小规模的侦察、破坏、袭扰等行动。战场上最早的空降活动，可能是德军1916年10月14日在俄军战线后方80公里处的罗夫诺破坏铁路，当时空降了2人，活动了一昼夜，完成任务后由飞机接回。直到一战结束，军事大国才开始意识到空降兵的重要，苏联、德国先后组建了专门的空降部队。到了第二次世界大战时期，空降作战才真正作为一种成熟战术应用于战场。美国的王牌部队之一，陆军第101空中突击师的前身101空降师，参加了有史以来规模最大和最为大胆的空降作战行动“市场花园作战行动”。101空降师从4个伞降场进入作战区，马上开始夺占他们的作战目标，在贝斯特镇他们遇到了德军的顽强抵抗。贝斯特对第101空降师和整个“市场花园作战行动”构成严重威胁，经过第502伞兵团的反复争夺，最后终于攻占贝斯特，扫清了前进道路上的第一个障碍，101空降师自此战成名。

第三章 铭心之痛

（Written in Stone）

时间：1944年9月18日
地点：荷兰埃因霍芬前哨

剧情：Dawson一脸肃穆地问Franky：“你相信命运吗？”Franky对他的问题感到厌烦：“我不知道什么叫命运，有的人挨枪子，有的人却没事，不要吃饱没事干乱发神经了！”听着他们不融洽的交谈，Roselli打趣道：“命运啊，我从来没想过会像今天这样，整天端着20斤重的机枪狂扫。”Jasper接过话头：“你还好吧，和我相比，你简直活在天堂里，你知道，我背的可是火箭筒和火箭弹！”他们的谈话，让我想起死去的Leggett，抑郁寡欢的他，总是喜欢问别人这句话：“你相信命运吗？”我知道，他对Allen和Garnett的死一直不能释怀。排长Mac把我找到去谈话，得知Cole少校被困在一片开阔地带，附近的狙击手让他不敢妄动。我决定率领队员前去营救，Hartsock对此颇有微词，气势咄咄地问我：“为什么要去救他？仅仅因为他是一名长官？那么，一名长官值多少士兵的命？20还是40？你是怕没有长官打不了仗？”我也大声向他喊道：“他的身边还有一些存活的士兵，难道你希望没有士兵可以打仗？”


进入教堂的大厅清敌

来到埃因霍芬城外，前面是一片墓地，主角率领一队突击小组朝教堂发起进攻，将小组留下正面牵制远处的机枪手，主角则由左边的墓地包抄过去，扔手雷干掉机枪手。清完外围的德兵后，和队员一道进入教堂的礼堂，躲在椅子后逐步前进，清掉埋伏的十多名德兵，在右侧找楼梯来到2层，利用柱子掩护清掉这里的敌人，然后沿着空中的木板来到对面，在一侧的窗口可找到涂鸦①。一路杀到通道末端，上楼梯来到阁楼，在这里遇到狙击手的伏击，主角被击倒，还好Paddock及时赶到，出手将德军狙击手扔下楼去。回到楼下，在这里见到抵抗组织的Nicolaas，还有他的小儿子Peter。交流之后，得知附近德军的分布情况，接下来要前往街道炸掉德军的4辆运输卡车，此时火箭筒小组加入。



往前沿街道清敌，一路向北用手雷或火箭筒摧毁4辆卡车，在路口的路障处是侦察点①（Butcher Shop）。看到前面燃烧的屠户店，绕行到屠户店附近，扔手雷炸掉街道对面的德军加油站，然后由对面的小路穿过去。来到住宅的后院区域，在这里与成群的德兵交锋，派小组火力压制楼上的机枪手，主角往左绕过去清敌，注意路右墙上有涂鸦②。靠近前面的大楼，让火箭兵轰掉楼上的机枪手，然后进入楼里杀通讯兵并摧毁桌上的电台设备。


在这里要摧毁四辆德军的运输卡车


抄到大炮的后面扔枚手雷吧

来到屋后的街道，前面有两门88炮，第一门大炮可由左边的胡同绕到它后面，扔手雷炸掉炮手，再过去往炮身上放炸药，轰隆一声将大炮炸为废铁。继续沿街道清敌，第二门大炮先不要炸，由左边的胡同到后院，在一间小木屋的墙上有涂鸦③，最后再炸掉第二门大炮。

剧情：我在街道上遇到Nicolaas，他神色慌张地说儿子Peter失踪了，Peter身上带着一把手枪，可能找德兵复仇去了。我深深了解这位父亲的心情，那远离亲人骨肉的痛是如何的深刻。那些士兵吻别爱妻转身奔赴前线，那些父亲错过了2岁女儿的生日离别家乡，可能在女儿3岁生日前阵亡，这种痛楚的心情该如何来形容？

第四章 花园行动

（Operation Garden）

时间：1944年9月18日
地点：荷兰埃因霍芬工业区

剧情：前方是埃因霍芬市的工业区，我们的任务是消灭这里的德兵，为前锋部队的英军第30军扫清通道。我们在地图上确定了德军驻扎哨所的位置，开始朝目标行进，我希望在行动中能顺道找到那个失踪的小男孩Peter。我们在工业区碰到了英军第30军的装甲部队，为首是个叫Redwood的家伙，看来我们此行的运气不错，能得到友军的炮火支援了。

关卡开始时在工厂中战斗，通道上的掩体后有德军机枪手，可跑上楼梯到2层，再由2层的断墙居高临下清除掩体周围的敌人。在2层的墙角有张桌子上放有文件，这里是侦察点①（Complex Map）。清完车间里的敌兵，透过墙洞可看到德军的88炮被英军坦克所摧毁的场面，在墙根处找到条水沟，在转角的墙上找到涂鸦①。

找电梯来到工厂顶层，不要让队员冲出去，

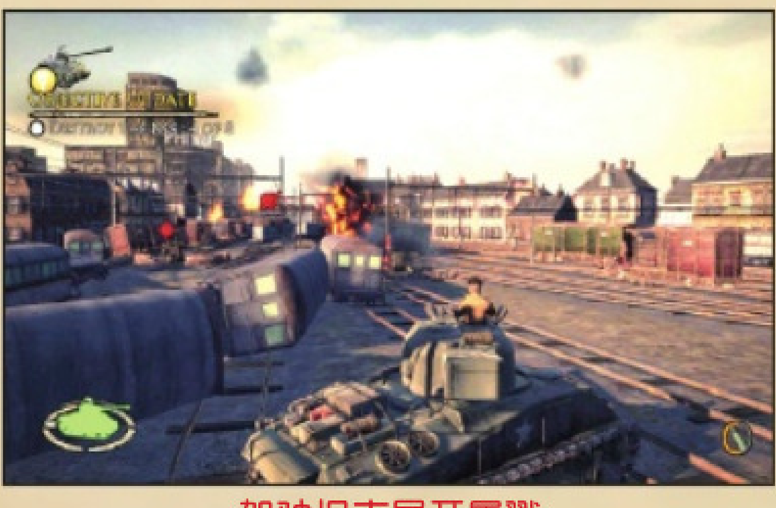
栏目编辑·Cross·cross@popsoft.com.cn

主角注意掩藏身体，小心的往前摸过去，在这里遭遇大群德兵的伏击，其中包括2名火箭兵，最前面的可扔手雷炸死，上前抢到一支火箭筒，用它来轰杀其余的德兵，再由房间末端的另一名火箭兵身上拾火箭筒。在这个房间的北墙上可找到涂鸦②。穿过房间往南走，在这里还会遇到大队德兵，用火箭筒轰杀他们，然后往前过一座天桥，这里是侦察点②（Irish Guard）。来到前面的建筑，清掉德兵后找楼梯来到天台，在广告牌子上有名狙击手正朝下射击，由背后杀掉他。先不要上去，在身后的墙上找到涂鸦③。拾取尸体上的K43狙击步枪，用瞄准镜朝下面的车站望去，找到小男孩Peter的身影，而附近有大量的德兵包围过去，这时要利用狙击枪清除那些敌人，掩护Peter逃到铁路线的对面。敌人共分3批上场，每清掉一批会让Peter跑一段距离。狙击时注意先后次序，本着先近后远，先火箭兵和机枪手，后普通士兵的原则。完成掩护任务后来到街上，与街上的装甲部队会合，这时要扮演Redwood操纵坦克清除铁路线上的8门88炮，还有一些火箭兵。完成目标后，主角前去街边的玩具商店寻找Peter，进屋后杀掉一名德兵，上楼后在走廊右边的屋子里找到他。


天台上有名德军的狙击手，由背后射杀



用K43狙击步枪清理铁路线的德兵


驾驶坦克展开屠戮

剧情：解放了埃因霍芬城，当地居民和盟军沉浸在胜利的喜悦中，在街上狂欢庆祝。Nicolaas和Peter父子团聚，Franky找到了一位心仪的荷兰少女，当街相拥吻。

第五章 火的洗礼

（Baptism of Fire）

时间：1944年9月19日
地点：荷兰埃因霍芬东

剧情：夜阑人寂，我坐在城外的一株树下沉思，手中握着那把被诅咒的手枪。Dawson来到我身边打破这沉寂：“希望今晚德国鬼子不会打扰我们，让我们享受这安静的夜晚。”他的目光掠向我手中的枪，试图说服我扔掉这把手枪，那么多死去的战友，临死前都曾用过这把枪，看来他还真相信了命运这玩意儿。我说这枪是爸爸曾经用过的，这就是为何我不会放弃的原因。Dawson用审视的目光望着我，说“你的心里一定隐藏着什么东西！”听到这句话我心中一颤，脑海中划过Allen、Garnett和Leggett牺牲时的瞬间，回答道：“我不曾隐藏过什么。”Dawson望向夜空，表情肃穆。我提枪站在山坡上，眺望城市的夜空是如此的忧郁低沉，如同那迷离的人心。这时几道黑影划过夜空，随后城市中心闪现火光，很快火光连成一片火海，轰鸣声也随风传送过来。是德军展开反攻了！Franky担心那位荷兰少女的安危，决定返回城区救她。Corrion劝他放弃这个念头，那少女并不懂英语，跟着她只会带来危险，但Franky却义无反顾地冲入城里。

关卡开始后在郊外的山丘下，不远处的公路有埋伏的德兵，可派2组队员在正面压制，主角绕至右侧包袭，清除敌人后往回跑上南方的山丘，这里是侦察点①（Hillside Vista）。跑到北边的公路边，朝公路对面的建筑眺望，这里是侦察点②（Gas Station）。往前清除加油站里的德兵，在屋里的墙上找到涂鸦①。利用窗户清除附近埋伏的德兵，然后往那幢燃烧的大楼走，穿过院落来到后面的街道，在这里找到一些2班士兵的尸体，他们在此遭到伏兵的袭击而牺牲，连小男孩Peter也不幸遇难。主角望着他瘦小的尸体，心里涌动不尽的哀伤，不知该向他的爸爸如何交待。

往前进入防空洞，行走中主角的眼前不断闪现着Peter的脸庞。穿出洞穴来到外面，前面是成片倒塌的楼舍，沿废墟清理伏兵，有一条下行的斜坡通往一道拱门，进拱门在右手边的墙上找到涂鸦②。沿废墟继续前行，前面是一幢大楼，楼顶埋伏有机枪手，并且在楼前的废墟里有大量德兵，这时要由废墟右侧的屋子绕到侧翼袭击，然后由废墟底部的通道穿行到大楼处，扔1枚手雷炸掉顶部的机枪手。进入楼里，主角和小组分别占据各个窗口防守，德军朝大楼展开疯狂的进攻，迅速清除最前面的德兵，抵御住3批德兵后，到街道救援2名被困的英国士兵，将街面上的所有德兵清除。往前穿过一幢建筑来到后面的胡同，在这里看到Franky拖着那名荷兰少女奔跑，很快便没了踪影。率队往前清除院落的德兵，在大楼一侧找到一条下行的梯道，在一侧墙壁上有涂鸦③。进入楼里再次看到Franky和少女的身影，主角沿着燃烧的走廊和房间一路追过去，最后由窗户跃入楼下的河中……

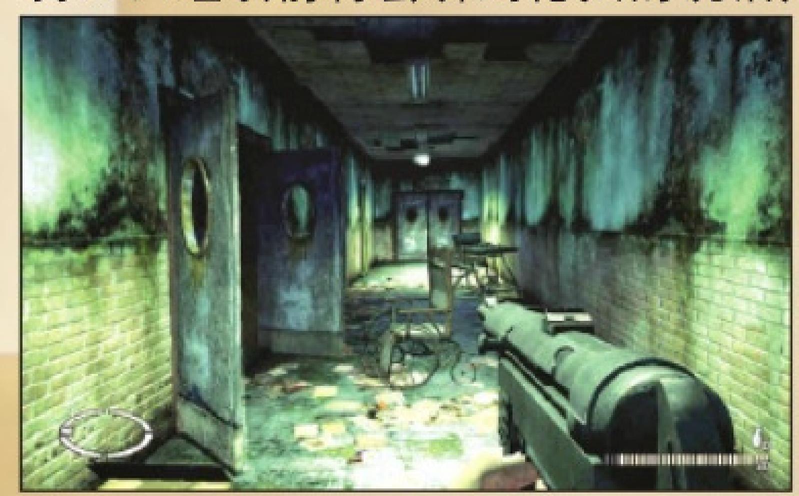


第六章 兔子洞里的梦魇
（The Rabbit Hole）

时间：1944年9月20日
地点：荷兰埃因霍芬东北

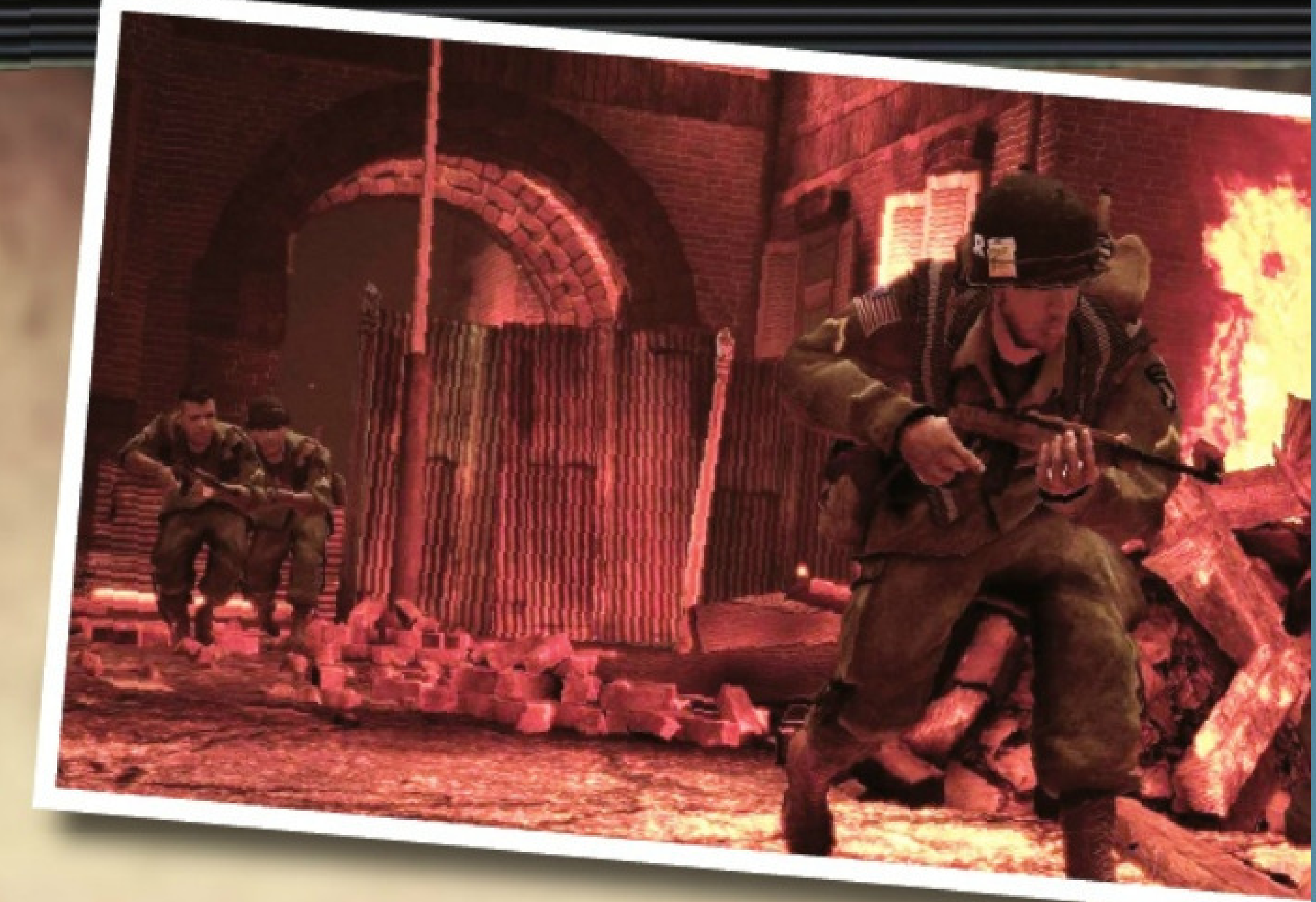
剧情：我感觉身体随波逐流，经过一段昏迷，醒来时躺在河岸上，不远处是一座医院的大楼。爬出河岸看到那名白衣的荷兰少女被德兵枪杀，我必须马上找到Franky！这时发现身上的步枪全部遗失了，看来只有握着那把被诅咒的手枪作战了。

爬上河岸躲到树后，用手枪偷袭2名巡逻的德兵，拾起地上的步枪，继续清掉医院门口的敌人。进入医院，在地上看到Franky的军服。穿过几间医生办公室，沿燃烧的走廊一路摸索过去，在一间挂有视力表的病房墙上找到涂鸦①。继续前行会听到德兵的说话声，往前偷袭射杀2名德兵。沿走廊继续前行，这里会陆续遇到更多的德兵，经过一番战斗最后到达厨房区域，在走廊的尽头找到涂鸦②。这时往回走，在墙壁上找到一个洞，由此钻入一条幽暗狭窄的秘道，往前走不远，看到左边的木条可以打碎，由此跳到相邻的走廊里，往回走到走廊尽头，有张办公桌，这里是侦察点①（Dead End Room）。回到那条窄道，走到尽头钻出去，在下一个房间的墙上找到涂鸦③。继续前行，在一间屋子里有张放有相片和收音机的办公桌，这里是侦察点②（Photographs）。


污秽脏乱的医院走廊，令人想起《寂静岭》中的压抑气氛


当Franky死去，Baker握着他的吊牌陷入悲痛

剧情：我在房间里找到了Franky，他在这里与那名少女失散了，执意要继续在医院里找到她。我还来不及告诉他那少女的死讯，他便不耐烦地说："你走吧，不要再像老爸那样唠叨了，我必须尽快找到她！"望着他奔去的背景，我的心情难以名状。沿着走廊一路跑过去，在末端找楼梯上去，在缓步台上找到奄奄一息的Franky，他用微弱的声音问我："她还好吧，她逃出去了吗？"我答道："是的，她还活着。"Franky听完安祥地闭上了眼睛。一枚炮弹在身边落下，我和Hartsock一起跑开，Franky的尸体就这样被深埋在了废墟下（后面的内容与序幕相同）……当我们赶到礼堂的时候，一枚炸弹落砸碎穹顶掉了下来，我跌倒在地，面前出现3名德兵，缓缓朝我举起了枪。我手中的枪朝他们狂乱的射击，这时Hartsock在旁边沉静的说道："这里没有敌人，伙计！"我凝神一看，果然前面什么都没有，方才那一幕竟是幻觉……我坐在地上，朝着无尽的虚空叹息道："你做的事情没错，你该得到我们所有人的尊敬……"耳边传来Franky的叹息："但我还是死了……"



第七章 黑色星期五
（Black Friday）

时间：1944年9月22日
地点：荷兰菲豪

剧情：在前往圣奥丹乐德的路上，Jasper用粉笔在吉普的引擎盖上写下了Franky的名字，大家都明显地感到那种不适应，队伍中不但少了一个人，还少了很多的欢笑。这时，Dawson突然拍着我的肩膀，喊道："停车！把这该死的吉普车停下！"Jasper在一旁笑道："看来这家伙内急了！"Dawson跳下车，从车上拉下一个人拖到树下厉声质问："你是哪个部队的？"这时大家才看出来，原来那家伙是个英国人，那家伙解释说，他是从埃因霍芬过来的，想搭一段顺风车而已。我上前劝Dawson不要动粗，克制一下情绪。Dawson对我喊道："你能克制得了吗？"说着，他转过英国士兵的身体，他的后背赫然写着"Franky"，原来他穿了Franky的军装！看来是这个英国人在医院里拾到它的。我故作平静地转过身去，说道："我们该上路了。"Dawson依然不肯罢休，要将那名英国士兵丢下，我不耐烦地说道："我们的南茜·莱儿小姐，在这里调查这些鸡毛蒜皮不太合适……"我们的部队在经过菲豪镇的时候，Friar注意到Hartsock的断指，问他断指有多久了，Hartsock轻描淡写地说："我也没有注意。"（在《战火兄弟连——诺曼底登陆日》中对Hartsock的断指剧情有所交待）。Friar笑道："那，你的婚戒戴在哪根手指上？"Hartsock道："我一直都挂在脖子上，老婆在我离家时将戒指放在我的手里，说如果弄丢了就别再见她。"说话间，空中传来急促的枪声，让我们才意识到身在危险的战争中，连忙下车戒备。


在倾盆大雨中攻夺小镇广场


在这间咖啡店的后面有一处涂鸦



关卡开始时位于菲豪镇的广场，首先要将广场中央的小亭子拿下来。让队员火力掩护，主角由右边的掩体绕到德兵的侧面和背后袭击。占领亭子后扩大战果，将广场残余的敌人清除。找到那幢被完全毁掉的屋子，站到它前面朝着对面的大楼望过去，这里是侦察点①（Market Square）。而后由广场南方的屋子穿过去，来到相邻的街道，前面有门88炮，指挥火箭兵炸掉它。走到旅馆的前面左转进胡同，在后院的木屋墙上找到涂鸦①。回到街道继续杀敌，穿过教堂再过一道拱门，在小巷里找到辆卡车，在旁边的墙上找到涂鸦②。往前进入镇政府大楼，清完大厅里的德兵由前门出去，清完门口的敌人后要注意了，前方的街道有一辆往复巡逻的德军坦克，派火箭兵炸它，两弹便能炸毁。如果之前将火箭弹用光了，没关系，在街道左侧有间咖啡店，站到门口找到侦察点②（M9 Bazooka Cache），在门边找到装有火箭筒和火箭弹的补给箱，主角扛上火箭筒亲自上场吧。炸掉第一辆坦克后，沿街道前行，在右侧的屋后空场还有一辆巡逻的坦克，不过先别炸掉它，沿着屋后一直往东侧跑，在屋后的墙壁上找到涂鸦③，然后再一举将余下的坦克摧毁。这时自动触发剧情，遇到英军装甲部队。最后驾驶着英军的坦克车，在街道上扫荡出现的德军，首先要清掉对装甲威胁较大的火箭兵，其次是坦克，然后才是机枪手和普通士兵。



这条街道上有辆德军的巡逻坦克


再次驾驶坦克展开屠杀

剧情：战斗结束后，我和伙伴们一起在帐篷里啃着发霉的面包，这时Hartsock走过来，一脸严肃地说：“Baker，我必须找你谈一下！”我说：“私下里谈吧。”他说：“我们需要正大光明的谈谈。”接着他问起当初在医院里的事，质问我隐瞒着什么，为何会对着空气开枪。我对自己的一反常态没有过多的解释，只说是因为Franky。就在说话时，一颗迫击炮弹在帐篷边炸响了，我的脸上火烧一般的疼痛，而Hartsock也被炸昏，差点丧命，不久他就被战友们送往战地医院养伤。

第八章 地狱公路

（Hell’s Highway）

时间：1944年9月23日

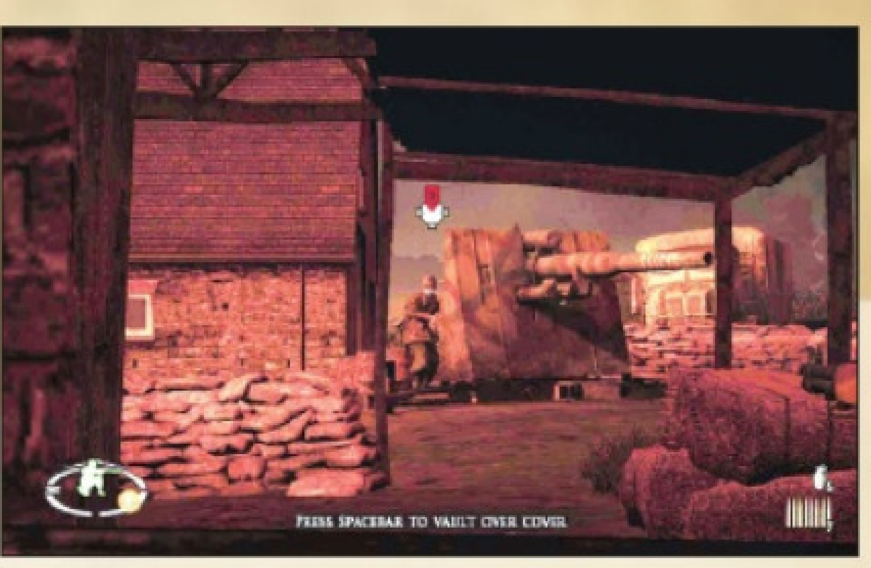
地点：荷兰乌登

剧情：Hartsock由于重伤而离队，Sink少校把我找去，询问二班班长的合适人选，我向他推荐了Paddock。很快，晋升任命下达了，Corrion对这个结果很不满意，质问我：“你为何要这样做，哪件事我没听你的？你对我还有什么不满意？”我沉吟道：“冷静！伙伴，你一直是我的好兄弟，我的责任是让你活下去。听话或者死亡，你选一样吧！”Corrion道：“这些话好像你对Franky也说过。”“没错，他就死在我的怀里，因为他生前并没有理解我说的这番话……”一天后，我们的队伍在经过乌登西南的时候，吉普车遭到炮袭，Corrion中弹负伤，被送往战地医院治疗。



Sink团长向Baker询问合适的班长人选

这一关的敌人较多，耗费的时间较多。关卡开始后要摧毁德军的两门88炮，第一门大炮在公路的右方，不过距离较远，在开始还看不到。利用废弃的车辆做掩体，派小队压制敌人，主角提枪跳入公路右侧的深沟绕到敌人侧面进攻，顺手将公路右方的机枪手也解决掉。杀完公路中央的敌人，利用废车中间的通道转移到公路左侧，消灭矮墙后的德兵，接着朝公路右方的大炮接近。大炮附近有4名机枪手，且距离较远不易清除，在大炮南方有一条战壕可绕到大炮附近的屋后，在那里偷袭将机枪手和炮手清除掉。注意炸炮时先将小队安置在安全地带，主角再上前放炸药。在木屋后有只水槽，旁边的墙上可找到涂鸦①。接下来往北进入河中，沿河道前行遇到阻击，清完敌人穿过桥洞上岸。在公路的左侧是一片草地，里面有大量埋伏的德兵，远处的谷仓上还有一名机枪手。将小组队员安置到矮墙后压制机枪手，主角着手清理草地里的德兵，然后来到谷仓外将机枪手炸死，再利用窗口清掉谷仓里的德兵，谷仓外的圆形草垛处是侦察点①（Wrecked Convoy）。



绕到大炮的侧翼狙杀炮手

进谷仓，从德兵尸体上拾到一支K43狙击步枪，有了它，后面的战斗就如同剖瓜切菜了。穿出谷仓，在左手边有间小木屋，墙上找到涂鸦②。往公路方向清理德兵，除掉炮手后炸掉第二门大炮。随后会遇到一辆德军4号坦克，派小组找掩体藏身，正面压制坦克的火力，主角绕到它后面放炸药。

往北来到火车站大楼，主角只身进入楼里清敌。走廊里满地尸体和血迹，在墙角看到一具戴眼镜的德兵尸体，主角的眼前出现幻觉，仿佛那就



是惨死的Leggett。穿过走廊上楼梯，将2层屋里的德兵消灭，走到吧台边找到侦察点②（Station Map）。出楼到站台和队员会合，开始抵御德军的进攻。德军逐批出现，最后还会出现坦克，派一组队员压制它的火力。在前面有一座水塔，爬楼梯上去，在基座的顶部可找到涂鸦③。消灭所有进攻的德兵后，将坦克也炸掉，随后盟军坦克出现在战场，我方取得此战的胜利。



剧情：我们的队伍沿着地狱公路继续行军，路上Dawson再次提起Leggett，认为我隐瞒了一些事实，关于那些死去的士兵。我问他："你希望知道这一切吗？好吧，这可是你选的！"夜晚时分，我们在菲豪镇外的树林里扎营，望着眼前那些晃动的身影，仿佛Allen、Garnett和Leggett就在他们中间，我决定将心中埋藏的这段故事说给战友听，有些事，在我心里埋藏很久了。


绕到德军坦克的后面放炸药


在火车站阻击德军的反扑

那是登陆日的第三天，我们的队伍在圣卡蒙镇附近行军，Allen、Garnett和通讯兵Leggett一道在前面探路。大家知道，Leggett的性格腼腆内向、不善于与人交际，而Allen年轻气盛，很看不惯他这点，路上对他指手划脚的讥讽一番，于是两人发生激烈的争吵。看着两人大声吵嚷推搡，Garnett连忙叫他们噤声，附近很有可能驻扎着德兵。这时，Leggett做出一个惊人的举动，他朝远方大声喊叫："嘿，德国佬，快过来杀我们吧！"Allen被他的举动吓呆了，Leggett走到他跟前挑衅道："有种的话，你现在就打我啊！"Allen说道："给我一个理由。"Leggett挥手如电，一拳将他揍趴在地上，说道："要个狗屁理由，快起来，快还手啊，我们之间做个了结。"Garnett正要叫两人住口，枪声响起，一颗子弹贯穿了他的脑袋，一蓬血雨洒落下来。Allen看到Garnett中弹，快速爬起来朝不远处的一名德兵冲去，硬生生的扭断他的脖颈。没想到的是，另一名德兵出现了，Allen连忙抓起步枪坐在地上和他对射，两人一起倒了下去。站在一旁的Leggett呆看着这一幕，手足无措。10分钟后，我找到了Leggett，他神情沮丧地跪在地上，向我讲述刚刚发生的事情。我对他说："这件事只有你我知道，不要再向他人提起。""为什么？""因为他们知道真相的话，会杀了你的。"后来，Leggett将这件事情深埋心里，他的人却变得更加抑郁寡欢，最终，他选择了在战场上牺牲来摆脱这种自责的纠缠。


沉思良久，Baker决定说出一直埋藏在心底的秘密

第九章 唇齿相依
（Tooth and Nail）

时间：1944年9月26日
地点：荷兰科爱沃林之东

关卡开始，主角率领3组士兵清剿科爱沃林镇里的德兵。最初的任务是炸毁四门88炮，往南过拱桥后翻过一道沙丘，看到前方的谷地里人头攒动，埋伏有不少德兵，迅速找掩体藏身，逐步清理谷地里的德兵，在谷地的左侧木栏处可找到侦察点①（Sand Dunes）。


前去摧毁田地间的德军88大炮

攻上斜坡，有条东西方向的土路，看到第一门88炮，先清德兵，由右侧抄过去杀炮手，再将大炮炸掉。在道路的左侧田地发现德兵，还有第二门88炮，敌人火力比较猛烈，主角先由左边梯道跑下去藏身，再逐组将队员叫过来，分别派他们压制2名机枪手和大炮，主角越过小河往左侧掩体跑，扔手雷将炮手炸掉。清完德兵炸炮，在大炮旁的碉堡里找到涂鸦①。清完这边的战场，由碉堡左边小路穿上去，往东南越过一条大道，看到前面低处田地里的第三门88炮，还能看到第四门在西边的风车处，目前还轰不到这边，先着手攻夺第三门炮。先将队员安置到公路的铁板后火力掩护，主角冲入下面战壕里打游击，压力减轻再将队员也移下来，利用战壕的掩护绕到炮后杀炮手。第四门大炮在风车处，主角绕到左侧的树后杀炮手。


最后一座大炮在西边的风车附近

摧毁了四门大炮，下面的目标是打下前面的谷仓，在东侧谷仓的墙角可找到涂鸦②。穿出谷仓往北走，清掉河对岸埋伏的德兵，然后过河西行，注意前面还有一

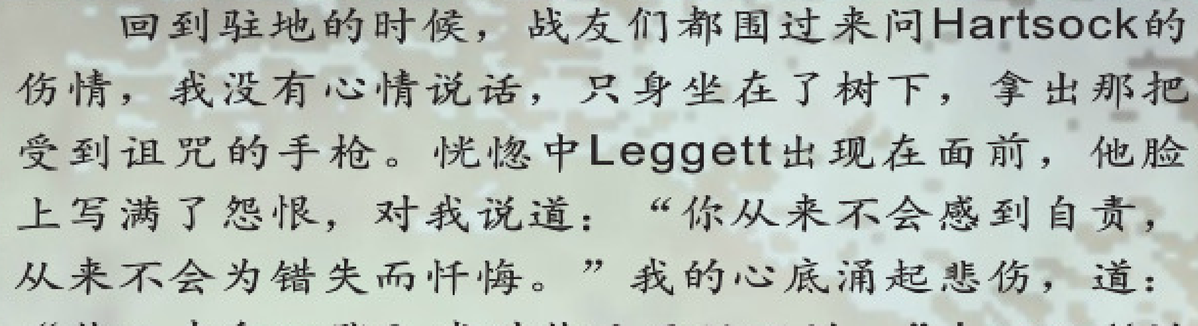
门大炮，清完德兵由右边的院落抄到它侧面，将炮手杀掉。炸掉这门大炮后不要离开，由大炮西侧的路绕过去，在一间屋子的后墙上找到涂鸦③。找路往西走，穿过一道桥洞遇到502团的装甲部队。接下来要控制坦克清理前方德军部队，主要目标有3个，两门88炮和一辆4号坦克。完成任务后接到新任务通知，要越过大片田野与东北方的506团会合，途中会遭遇大量德军部队，看到敌人就停止移动开火轰击，确定没有威胁再往前移动，步步为营将敌人清除。穿过一片村庄后往北方的道路行进，左手边有一片草地，开过去找到侦察点②（The Link Up），最后将坦克一直开到尽头，与另一边的坦克会合，战斗结束。


轰隆声中，大炮被炸成一堆废铁


得到新的任务，将小村里的德兵赶出去

结局剧情：Mac在临别时问我，是否要给Hartsock带话，我说不用了，只要他一切安好就够了。我害怕离别，那种失去战友的感觉。市场花园行动是失败的，一个有勇无谋的将军制定的有勇无谋的计划。这么多战友的离去，是为他的草率付出的代价。

听说医院的医生想见我，我决定还是去战地医院一趟，顺道探望一下老朋友Hartsock。在医院见到了Corrion，他的脸上不见了往日的笑容，取而代之的是冷若冰霜的敌意，对我说道：“你做过那么多的‘好事’！请不要那样随意叫我的名字了，我们以后再也不可能并肩作战了。”说完，他转身离去，留下心如刀割的我。在帐篷里见到Gideon医生，他告诉我不幸的消息，Hartsock的脊柱神经被弹片损伤，已经瘫痪了。见到Hartsock，他还一个劲地问大家是否安好，望着他憔悴的面庞我泣不成声，说：“他们都好，这是我的职责。听着，你就要回家了，和老婆女儿见面了，做回一个父亲，伟大的父亲。只是，你再也不能独自行走，很抱歉。”说到这里，我的眼泪已禁不住流了下来。“看着我，伙伴，等战争结束后，我会放下一切去找你，你是我最重要、最好的朋友！”

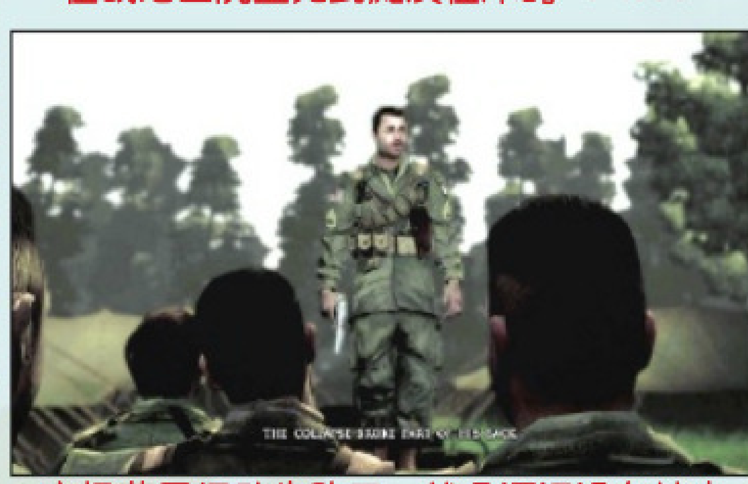


回到驻地的时候，战友们都围过来问Hartsock的伤情，我没有心情说话，只身坐在了树下，拿出那把受到诅咒的手枪。恍惚中Leggett出现在面前，他脸上写满了怨恨，对我说道：“你从来不会感到自责，从来不会为错失而忏悔。”我的心底涌起悲伤，道：“你又来翻旧账？我对你已无话可说。”Leggett说道：“你当然无话可说，你让我守住的那个秘密，一直以来，压得我透不过气来，直至崩溃的边缘。”“我是在保护你！”“和保护Franky一样吗？他是那么听你的话，但他也死了，你的保护还真周到！”


第3次控制坦克清理田野村庄间的残余德兵

“住口！”我大声吼道。Leggett继续不停地说下去：“有些事情你是阻止不了的，你的面前还有很长的路，一条通往地狱的路……”幻觉消失了，Leggett的话犹在耳边。我提着枪回到营地，召集队友开会，说道：“伙伴们，战斗已持续10天了，我们都为它倾付所有，有的人甚至付出了生命……我们失去了Franky、Friar和Marsh，Hartsock也断掉了脊柱而瘫痪，再也无法站立，但是他还能说话，你们知道他对我说了什么？他问我这一切是否值得，我们在这片陌生的土地上干什么？我没有回答他。我现在仍然站在这儿，站在你们中间，我将一直战斗，直到进入柏林。”


在战地医院里见到瘫痪在床的Hartsock


市场花园行动失败了，战争还远没有结束

“我们都难免有恐惧和迷信，需要某种东西来承担责任，就像这把枪，这把诅咒之枪……”说着，我望着手中那把枪，爸爸曾送给我的手枪，突然奋力将它扔到身后的树林里。转身望着我的战友，继续说道：“现在，我手中没有了那把枪，也没有什么狗屁诅咒了，我们这些为父为子者、为兄为弟者、圣人或者罪人，让我们重返战场，一起杀入柏林吧！”我的话音甫落，人群沸腾起来，喧泄着各样的声音。我的脑海中，仍然萦绕着爸爸曾说过的那句话：“一个好的士兵，取决于他的头脑还是他的心灵？”

这年的寒秋，盟军部队34 600名士兵空降到荷兰，打算横渡莱茵河深入德国境内。美军101空降师攻占桑镇、埃因霍芬和菲豪桥，将驻守在科爱沃林的德军击溃。英军第1空降师在阿纳姆受到党卫军第9坦克师的重创而撤退，30军无法到达预定地点，最终放弃奔赴阿纳姆桥。盟军在短短8天内伤亡超过17 000名士兵。但是，他们的故事还远没有结束……





编者：欢迎广大玩家在此发布自己的单机游戏心得和技巧，请发E-mail至cross@popsoft.com.cn，并请在邮件中注明您的联系人姓名、地址及邮编。

《潜行者——晴空》宝物收集指南
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

■辽宁 枫红一刀流

本游戏中的宝物收集包括在各章地图上的神器收集，搜尸获得的宝藏情报以及通过购买获得的宝藏信息。限于篇幅，普通的宝藏信息不会在这里列出，下文括号内的数字为购买宝藏信息所花费的金钱。

第一章 沼泽地

1.本地图神器收集

①在完成主线“协助哨塔”任务时，在第一座桥附近的特异点附近可找到神器“水母”，属性为辐射-2。在初期是很有用的神器，能不断的减辐射。

②地图西北方的沼泽地带，有一片腐蚀区域，里面有神器“肉块”，属性为抗化学腐蚀+3，辐射+1。

③在机械大院的东北方有一座电塔，有闪电的区域可收集到神器“闪光”，属性为防电+3，辐射+1。

④在机械大院北边的喷火熔岩区域可收集到神器“火球”，属性为阻燃+3，辐射+1。

⑤烧毁的农场有一片辐射区，里面还有喷射的火柱，能收集到神器“水晶”，属性为阻燃+1、辐射+1。

2.购买的宝藏信息

密码锁保险箱（2000）：OG-7V火箭弹。

装着现金的保险箱（1500）：温彻斯特防卫者霰弹枪，初始可填6发，初期不错的武器。

沼泽里的藏匿物（400）：药包×2。需要从抽水站的空中管道走过去，跳到阀门处拿取。

3.搜尸获取的宝藏情报

岛上的背包：MP5冲锋枪。

车站里的管子：重霰弹。

炉子下的背包：消音手枪。

第二章 封锁线

1.本地图神器收集

①在新兵营西北方的辐射区里有一只神器“石花”，抗电磁辐射+1、辐射+1。

2.购买的宝藏信息

给英雄的奖励（2000）：Viper5冲锋枪。

通往沼泽的路（1000）：闪存。

3.搜尸获取的宝藏情报

装子弹的保险箱：For a-12手枪、子弹。

第三章 废弃区

1.本地图神器收集

①在废车场喷火焰的地方，可收集到两只神器。“火球”，属性为：阻燃+3，辐射+1；“妈妈的项链”属性为辐射+2，流血+20。

②在废车场的西南方有一处特异点，可收集到神器“石花”，属性为抗电磁辐射+1、辐射+1。

③在废车场的东方有一处化学腐蚀区，可收集到神器2只神器“肉块”。

④在车站西北方的山坡上有一处电光区域，可收集到2只神器“月光”，属性：抗电磁辐射+3，辐射+2。

⑤进入强盗盘踞的车站，在右侧搜索找到一道铁门，进去看到木箱上有只铁箱，里面有“月光”和“夜星”两只神器。

2.购买的宝藏信息

废弃工具里的配电箱（3500）：带瞄准镜的冲锋枪IL86。

废弃区的尸体（1500）：闪存。

倒鬼的背包（1500）：闪存。

坑里的藏匿物（任务奖励）：改造过的柯尔特手枪。

老旧的藏匿物（任务奖励）：火箭弹。

3.搜尸获取的宝藏情报：

棚子里的控制箱：冲锋枪（Viper 5）。

列车顶的藏匿物：冲锋枪（Akm 74/2U），由隧道顶部跳上车厢。

第四章 黑暗山谷

1.本地图神器收集

①自由团基地的南部，需要从主建筑的窗户跳过去，在院子里的西南角收集到神器“月光”。

②自由者基地西北方不远处和西边油罐上都有特异点，皆可收集到神器“夜星”，属性为辐射+2，最大负重+10kg。

③在工厂前厅院内有一个管子可以钻进去，里面收集到神器“扳手”，属性为辐射-4。

2.购买的宝藏信息

自由团基地的保险箱（4000）：LR300-ML-N轻步枪。

塔顶部的箱子（2800）：MP5、手枪。

士兵的尸体（2000）：闪存。

灌木丛里的东西（2000）：闪存。

3.搜尸获取的宝藏情报

屋顶下面的藏匿物：手枪、抗辐射药×2，手雷×3。在车间空中的管道上。先到院子里跳到塔吊上，跃上旁边平台，进屋里穿窗户跳管子，走房梁到达管道上的宝藏处。

树附近的背包：药包、绷带×3，抗辐射药。背包藏在树的枝桠上，利用工厂院子的塔吊跳平台，进屋上楼梯跳上车间屋顶，再跳到树枝上拿取。

梯子里的背包：柯尔特手枪。在基地外的空中长廊里，需要由基地主建筑的窗户跳到基地南部区域，进入长廊躲避火球，在末端的木板下面。

第五章 农业研究所

1.本地图神器收集

①在独行者基地有闪电的建筑3楼，可以找到两只神器。“闪光”属性：防电+3，辐射+1；“烟火”属性：防电+1、辐射+1。

②在地图东方，沼泽的南端，纪律团营地附近有一处电磁辐射点，在那里有只神器“夜星”，属性为辐射+2，最大负重+10kg。独行者基地的东北方有一处特异点，可收集另一只神器“夜星”。

③地图东方的沼泽里，可拿到神器“薄膜”，属性为健康值+4、辐射+2。在沼泽北部的一具尸体上还有一只“薄膜”。

2.购买的宝藏信息

大树旁边的树洞（900）：闪存。

高辐射区里的尸体（5000）：闪存。

3.搜尸获取的宝藏情报

不知谁的背包：火箭弹。背包藏在高处的树桠上，要先跳到低处的树枝，一路往高处树枝跳过去拿取。

单独的原木：AN94、子弹。
遗失的背包：军用药包、药包×2。
车间配电箱的藏匿物：药包，手枪、枪榴弹，子弹。
复活节彩蛋：LR300-ML-N轻步枪、子弹。

第六章 杨塔

1.本地图神器收集

①在工厂东边大门的左手边车库里，可收集到神器“贝壳”。

②工厂的东南角，水泥板下面有神器“电池”，辐射+2，耐力+2。

③在工厂西侧的围墙外，有石柱环拱的地方，中央是熔岩区，在里面可收集到神器“妈妈的项链”。

④地图西南角的湖里可收集到神器“薄膜”。

2.搜尸获取的宝藏情报

吊车中的藏匿物：柯尔特手枪、空心弹。要从一边的斜轨上去，经过木板、吊塔到达龙门吊中央的电机架子上。

最安全的藏匿点：火箭弹。保险箱倒扣在地上，站到它的右侧，射击右边的支脚几次，便可搜索了。

工厂配电箱中的藏匿物：AN94、穿甲弹。

第七章 红森林

1.本地图神器收集

①在西部森林的闪电特异点处，附近有3具尸体的地方，可收集到神器“贝壳”，属性为辐射+3，耐力+4。继续往南走不远是一辐射区，可收集到神器“重力”，属性为辐射+3，负重+20kg。在地图东北方森林的辐射区里，还有一只“重力”。

②在东部森林有一处树根环拱的地方，中央是喷火的熔岩，里面有两只神器，分别是“金鱼”和“眼睛”。“金鱼”属性为辐射+3，负重+30kg；“眼睛”属性为辐射+2，流血+40。

③在森林的西北角围墙外、强盗营地东南的辐射区里，可收集到神器“电池”，属性为辐射+2，耐力+2。

2.搜尸获取的宝藏情报

矿区中的藏匿物：科学家药包，隧道旁的矿井中。

矿井入口附近的小车：火箭弹。

树枝上的背包：科学家药包、子弹。难度较大，先跳上最低的树枝，后退两步对着树干的左边横枝跳，再跳到主干的树叉，再往上跳一层就能拿到中央的背包了。

第八章 军方仓库

1.本地图神器收集

①在军方仓库前往废弃区的路口附近有个喷火的特异点，可收集到神器“眼睛”。

②在军事基地东方有废弃的拖拉机和拖车车厢，在附近的特异点可收集到神器“金鱼”。在地图的东北角，障碍哨所的西北边有一处辐射区，还可收集到一只“金鱼”。

③在地图的东方有座小湖，南部的腐蚀区里可收集到神器“萤火虫”，属性为健康值+6、辐射+3。

2.购买的宝藏信息

军事基地的箱子（3000）：SIG SG550突击步枪、穿甲弹。由哨塔跳到屋顶，进阁楼。

3.搜尸获取的宝藏情报

地下室里的背包：科学家药包×2，军用药包×3。
农夫机器里的藏匿物：雷电S14、穿甲弹。
子弹箱：火箭筒。
坟墓下的藏匿物：科学家药包×2。
烟囱下的东西：枪榴弹×3。须由屋外的树枝跳至屋顶，再由缺口跳落到阁楼上，宝物在烟囱的旁边。P



《孤岛危机——弹头》秘技

Crysis Warhead

在游戏安装目录的\Game\Config文件夹下找到对应不同难度的4个文件diff_easy.cfg、diff_normal.cfg、diff_hard.cfg和diff_bauer.cfg，使用文本编辑工具打开你正在玩的那个难度所对应的文件进行编辑，在文件的最后一行添加以下命令行获得相应的秘技功能：

g_godMode = 1：无敌模式
ai_IgnorePlayer = 1：电脑不会攻击玩家
i_noweaponlimit = 1：无武器限制
i_unlimitedammo = 1：无限弹药
g_suitCloakEnergyDrainAdjuster = 0：无限能量
g_suitRecoilEnergyCost = 0：无能量消耗
g_suitSpeedMult = 2.85：快速奔跑
g_suitArmorHealthValue = 900.0：更多护甲
g_playerSuitArmorModeHealthRegenTime = 0：立刻恢复生命
g_playerSuitArmorModeHealthRegenTimeMoving = 0：移动时立刻恢复生命
g_playerSuitHealthRegenTime = 0：设定恢复生命时间为0
g_playerSuitHealthRegenTimeMoving = 0：设定行走时恢复生命时间为0
g_playerSuitHealthRegenDelay = 0：设定恢复生命延迟为0
g_playerSuitEnergyRechargeTimeArmor = 0：立刻恢复能量
g_playerSuitEnergyRechargeTimeArmorMoving = 0：移动时立刻恢复能量
g_playerSuitEnergyRechargeTime = 0：设定恢复能量时间为0
g_playerSuitEnergyRechargeDelay = 0：设定恢复能量延迟为0
g_playerHealthValue = 900.0：额外生命
g_difficultyLevel = 1：设定关卡难度
g_suitSpeedEnergyConsumption = 1：速度套装不会耗尽能量
g_meleeWhileSprinting = 0或1：在疾跑时切换近战攻击
pl_swimBaseSpeed = 4：设定游泳速度，默认值为4
g_walkmultiplier = 1：设定移动速度，默认值为1
v_goliathmode = 0或1：设定载具是否可毁
cl_strengthscale = 1：设定击打强度，默认值为1
ai_UseAlternativeReadability = 0：朝鲜NPC说朝鲜语
r_displayinfo = 0或1：切换帧数显示
i_giveitem：得到指定的物品

《荣誉规则2——阴谋之岛》秘技

Code of Honor 2：Conspiracy Island

在游戏中按下对话键（默认键为T），然后输入以下代码并按下回车键获得相应的秘技功能：

god：无敌模式
ammo：全部弹药
guns：全部武器
kfa：全部武器和弹药
tears：无限弹药
poltergeist：鬼魂模式
maphole：跳关 P

林晓：2008年快要结束了，这是件伤感的事情。尽管从整个宇宙来看这根本不值一提，在那茫茫不存在方向的宇宙深处，时间又怎么会有秩序呢，过去现在未来只是纠缠的概念，没有丝毫意义……不发挥我这凌乱的思绪了，毕竟，在地球的时空中我们的时间箭头只指向未来——2009年，农历己丑牛年，闰五月。



老孔（下）

■陕西 汤欣健

酒店的人对老孔有了些恐慌情绪，估计是担心这个被自己嘲笑半辈子的人真飞黄腾达了。他们不再像从前那样光明正大地嘲笑老孔，而是私下里嘀嘀咕咕议论。不过，这些诽谤并没有影响到老孔，他依旧是打理酒店，刻点小东西，捏点更小的东西，每天乐滋滋地生活，比那些天天假装欢笑却又满肚子肮脏东西的人快乐很多。

生活其实本来就很平静，只不过懂得享受平静的人不多。老孔不光懂得享受平静，他还懂得追求上进。

皇帝的生日到了。每年这个时候长安城都要装出普天同庆的样子，大小官员们想方设法讨好皇帝。皇帝好游玩，官员们就准备豪华马车拉他瞎逛瞎玩一通。玩高兴了，官员就能得到提拔。上次治河的事情老孔得到了朝廷甚至皇帝的赏识，这次老孔居然主动给宫里写信说他想给皇帝造一艘全国最大的游船，到海上去游玩。宫里自然是非常高兴，批准了老孔的计划。于是老孔开始了他真正繁忙的工作。

我不知道老孔为什么要做这件事，他实在不像是一个喜欢讨好别人喜欢寻找机会往上爬的人。

“老孔，别傻了，海上多危险，你多大胆子，居然要把皇帝弄去海上胡漂……”

“海上谁都管不着看不见的，皇帝怎会去啊……”

“老孔，你说你一个疯子，还老想干些大事业，算了，别去了……”

那段时间，酒店里面说的最多的话就是“老孔，你别去干这事了。”很明显，这些人嫉妒的心已经压不住了，想让老孔放弃这个差事。但是老孔肯定不会受到丝毫影响，因为他和常人不一样，他是个半疯的人。

老孔没有因为造船的事情离开酒店。船是直接在老孔引水到护城河的那条自然河上建造的，等造好以后再顺流而下直接就可以驶入大海。造船地离长安比较远，老孔偶尔去看看，其他时候用加急书信告诉那边该如何制造。那边做官的人拿到老孔的信，就会再吩咐给其他更专业的人。其实这些都很简单，这是皇宫托的差事，是不得不去认真完成的。而这世界上的大部分事情，只要认真就能完成。我甚至觉得老孔其实连书信都不用多写，只需告诉那边要造一条大船，就够了。

一段时间过后，那大船竟然就将要造好了，只是离长安城实在太远，不然酒店里这些成天无所事事的人肯定要屁颠屁颠跑去看，然后说：“其实这船嘛，咱也造得出来。”然后更多的一帮人就说：“就是就是。”

科举又在即了，我心里已经完全没有曾经既兴奋又紧张的感觉，甚至可以感觉这结果也早已经定好了，我始终是不能考中的。那些曾经幻想过的幸福未来，对我来说终究只是个幻想。一个人，接连遭遇失败，真的就会变得如此悲观。

老孔继续经常写加急信指挥造船，那边也回加急的信过来报告进度，我感觉老孔这种生活已经有点像个官了。

只是老孔依然还经营着长安酒店，依然还玩石刻、玩泥巴，依然不怎么多说话，依然被那些自以为是的人明着或暗着取笑，也依然在被取笑时只是一笑了之，依然被大家当成一个半疯的人。

我出门赶考的头天晚上，老孔把两只毛笔的笔毛全拔下来，那两个空笔管他自己收了起来。老孔把笔毛递给我说：“来，拿着，靠这个你会明白些事情。”我觉得这可能是种祝福，就将那两只笔毛收进准备好的行囊中。

老孔那天晚上告诉我，他为什么想要造一条大船——因为他小时候答应过他妹妹，他以后要给她造一艘很大很大的船，在海上随便漂来漂去。

我觉得，在海上随便漂，那还真是随便漂，真的没人能管得着，没人能看得见。我也觉得，他们兄妹感情真的很深。

然后老孔很少见的十分认真地跟我说：“孩子，人一生不会是想要什么就有什么的，但是如果你不坚持去要，就真的什么也不会有。”

我问老孔：“你造大船是不是想让皇帝能带着你妹妹一起去船上，满足你小时候给妹妹的诺言？”老孔只是笑笑，没有回答。他笑得并不让我觉得神秘，反而让人感觉到一种发自内心的甜。

第二天，震惊全城，孔妃失踪，老孔也失踪了。

官府全城搜人，孔妃房间发现一个地洞，老孔房间也发现一个地洞，两个地洞相通，还有一个洞口就在护宫河边隐蔽的丛林里。

于是这一切东西在我脑中渐渐清晰。我想起老孔昨天晚上收起来的两个空笔管，真正感觉到老孔是一个天才。

从来没有人注意过老孔刻章刻印所用的石头以及捏泥人所用的泥巴是哪里来的，其实那就是他每天挖那个地洞时挖出来的石头及泥巴。小块的石头就找些地方偷偷扔掉，大块的石头就稍加打磨弄成印章，泥巴也顺手捏成泥人，这么好的手艺完全是为了这么一个地洞，为了不引起注意。

地洞的一个口先打到护宫河边，但不打通洞口，另一个口打到皇宫下，再想办法混进一次皇宫，看清自己妹妹房子所处的地方，于是把这个洞口打向他妹妹的房间。昨天晚上，老孔进入地洞，到了妹妹房间底下，打通洞口，见到妹妹，带她一起进洞，转到护宫河处的洞口，把预留的洞口打通，偷偷跳进护宫河，潜在水下，两人靠含那两根空笔管伸出水面呼吸，慢慢游动。这样河边巡逻的官兵就不会注意。老孔就可以带着妹妹按他上次治河引水时挖的小沟渠，从护宫河游到护城河，再游进那条自然河，然

后游到离长安城比较远的地方，就上岸到造大船的那个城市，随便找个客栈打理梳洗一翻，时间顶多刚到第二天的早上。这个时候就算宫里发现孔妃失踪，也还得先找半天，然后看见洞口，再然后召集官员，发布紧急公告……等这些消息传到造大船的地方，老孔早就带着妹妹上船了。老孔是造船的总指挥，船造好了，他说要亲自试航一下，没有人会去阻拦，于是老孔就可以很轻松地带着妹妹坐大船顺流漂下。船一旦开始顺流而下，朝廷的靠马和驿站传来的紧急令就不会快得过他，等相关官员都知道这件事情的时候，船早就入海了。一旦到了海里，所有人就都无能为力了。以老孔这样的智慧，只需要一个孤岛，就能和妹妹真正幸福自由地生活下去。

如此，被人认为要努力500年才能完成的事情，老孔只用了20多年。

老孔完成了一个儿时的诺言。只是，他做了20多年的巨大的铺垫。这20多年老孔开酒店、刻印捏泥、引水通河、造大船，都全是他早就设计好的。我觉得老孔可能真是一个疯子，天才疯子……

那天我突然间感觉到内心的一种巨大释放，想着老孔，想着自己的科举，想着那个陪伴我20年的长安酒店，甜甜地笑了出来。（全文完）

老乔的秘密

■山东　万磊

人是被生理欲望驱动的，这样说可能有点残酷，但事实如此。比如一个穿着黄金板甲的圣骑士和一个衣衫褴褛的渔夫在尿急的时候会无差别地想着找个地方方便，不会在意马桶上是否镶了金边，而一个饱食终日的地精作家的文字绝对与饥肠辘辘的作家截然不同。我们那看起来很自由的思想就是这样被我们的生理需要奴役着。

但老乔是个例外，他完全不被这个规律束缚，总是干一些自由得让人咋舌的举动，比如用没有饵的鱼钩钓鱼，在正式宴会跳上餐桌跳土风舞，甚至有人见到他把装满金币的瓶子扔到海里。因此大家说他是疯子，没人愿意接近他。他一个人在山里住着，若不是一个特殊的机缘，我永远也不会跟他亲密接触，也不会听到那个惊人的秘密。

一个明媚的午后，我打算去死亡矿井捞点亚麻布料。尽管这工作枯燥乏味，但为了赚钱只好如此。就在我刚要钻进矿井的时候，我看到被一群斐迪亚盗贼围攻的老乔。

他手上没有武器，眼看就要命丧一群低等盗贼之手，我赶紧跑过去放了几个奥术爆炸，那些盗贼转眼立扑。老乔愣了一下，有些遗憾，喃喃说道：“可惜。”

我不由得停下脚步问道：“可惜什么？”

老乔慢悠悠回答：“可惜我的游戏。”说完不知从哪里掏出小刀开始削苹果。

我并不打算了解一个疯子的游戏，矿井里那些亚麻布在向我招手。但他削苹果的小刀竟然是著名的“酒吧凶器”！我惊讶：“你为什么不用这个干掉那些盗贼？”

“这是我的游戏嘛。”老乔继续认真地削苹果。

我指着他的脑袋骂道：“你这疯子，你差点死了！”

老乔抬起头，微笑地问道：“死有什么可怕吗？”

“当然！”我想也没想地回到。

“为什么可怕，死亡会让你失去什么吗？”

“因为……”这个问题很难回答，我也是经历过几次死亡的人，我看见过黑白的天空以及妖异的复活女神，但复活之后除了一段时间不舒服的虚弱之外似乎没有什么损失。我忽然觉得老乔没疯，而且相当清醒，于是忘记了那些亚麻布，坐下听他漫不经心的演讲。

“人都害怕死亡，但死亡是什么？我死过无数次之后，终于发现那个实在平常之极。只不过你倒下了，然后眼前一片黑白，然后你飘飘悠悠跑呀跑，最后‘咣’的一声又活过来。如此而已，不是吗？”他那双深邃的眼神盯着我。我被那目光注视顿得有些慌张。他诡异一笑，神秘兮兮说道：“可是人们却看不见那个明显的秘密，那个最重要的秘密。”

我如同所有学徒一样问了那个问题，就像鱼儿咬住无饵的鱼钩：“什么秘密？”

“当你正视死亡，不再惧怕那诡异的声响和看上去苍白可怖的复活女神后，你就能发现那个秘密——我们根本不用吃饭来维持生命。就算我永远坐在这里，让那些盗贼反复杀死我，我也还是会不停地复活。”然后他用那深邃的眼睛盯着我，一字一句说道：“你也一样。”

我瞬间愣住了，他说得对，一个悖论顿时在我脑海闪现，同时也从他嘴里说出来：“我们不用吃饭也就用不着赚钱，不用赚钱也就不用去征服怪兽，不用征服怪兽也就不用买那些史诗装备，因此我们也就更不用赚钱。”

“没错……”这次我是心悦诚服地回答。

老乔抬手拍拍我的肩膀道：“你很有悟性。”

“可是……既然道理这么简单，我们为什么不由自主地想去征服怪兽，互相斗争呢？”

“因为神让我们那样做。”

“神？”

“你有没有觉得自己被一双无形的大手操作而身不由己？那就是神，每个人都被一个神控制着。”

我以前也从矮人那里听过这个传说，说我们是被一群神玩弄的木偶，但我对此一向嗤之以鼻，我反驳：“如果真有那样的神，他为什么不干脆自己来到我们这个世界，反而要操纵我们取乐。”

老乔嘿嘿一笑，伸出食指在眼前轻蔑地摇动：“他们办不到，因为他们是会死的，不像我们一样永生。”

“这更荒谬了，会死的操纵永生的？”

“一点也不荒谬，因为他们会死，所以我们做这些无聊的事，追求那些没用的装备，在战场里拉锯战，捣鼓那些无趣的商业，只因为那些事情在他们看起来很有趣。”

我有些明白了，喃喃说道：“所以你喜欢干些看起来毫无乐趣的事情，你是想要……”我一时找不到合适的表达方式。老乔接口道：“我要摆脱神，我跟其他人的生活方式截然不同，最终我的神遗弃了我，我自由了。”他兴奋的挥舞着大手，唾沫星子喷了我一脸。他指着地上盗贼的尸体道：“就像这个游戏，我用拳头跟他们打了一个下午。只要我能做如此无聊的事情，就证明我是自由的。”

我低头沉思了很久，忽然站起身，拍拍身上的土朝死亡矿井走去。老乔叫住我问道：“你去干嘛？”

“刷亚麻布。”

他瞪大眼睛骂：“笨蛋，钱对我们而言毫无用处！”

我叹了口气说道：“没错，可是没其他事情可做啊，这种世界注定我们一定会很无聊。”

即将进入门口时，我转过头对老乔说道：“其实你也不自由，控制你的那个神也许就喜欢做那些无聊的事。”

我冲目瞪口呆的老乔眨了眨眼睛，头也不回冲进副本，那些亚麻布在向我招手，尽管它们对我而言确实毫无用处……（完）

DR留言板

编辑你好。我于2007年在网上订阅了2008～2009两年的杂志，共240元。现在杂志涨价，我应该如何做，需要补差价吗？请告知。谢谢。**（网友 东风）**

是不是一个月三期，上下期各7元，中期要10元钱？还要分两次订阅吗，是不是上下和中分开订阅？能不能像2008年一样在淘宝上订阅？**（网友 dml）**

林晓：东风，对于像你这样在读者俱乐部连续订阅2008、2009两年杂志的读者，社领导经过协商，为了最大限度保护读者利益，邮寄给你们的2009年杂志不收取差价，还是按照2007年订阅价照常邮寄。由于《大众软件》2009年改版计划需报批上级主管审批才能执行，而邮局征订明年杂志的时候仍是按照《大众软件》半月刊进行征订，等到审批通过的时候邮局征订已经完成，所以在邮局订阅2009年《大众软件》的读者只能订到上旬与下旬的两期杂志。同样，跨年度订阅的你只能收到优惠价为7元的上旬和下旬刊，不包括中旬刊。中旬刊只能另外向读者俱乐部购买。

《大众软件》中旬刊定价10元，订阅全年120元，半年60元。上、下旬刊优惠价7元，全年168元，半年84元。汇款地址是：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦506室，邮编100142。汇款单上请一定注明所购杂志的数量、起止月份和联络电话。读者俱乐部接受来社订阅，杂志社地址在北京市海淀区西四环定慧北桥东300米，亮甲店130号恩济大厦506室，联系人陈小姐，联系电话是88135604。

目前杂志的投递方式分为平邮和挂号两种。平邮的邮资由杂志社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。挂号方式的挂号费则由订户自行承担，单本3元／期，此费用为邮局规定并且向邮寄方收取。上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元；中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请将挂号费随同杂志订阅款一并寄给大众软件杂志社。

tycw，网上可以订阅杂志，并且上、中、下三旬刊可以在一起订阅，在汇款留言上写清楚就好了。订阅2009年杂志的读者都会收到一份小礼物，虽然与往年的赠品比起来小了些，但包含了《大众软件》对读者的一番心意。

来信请寄：北京市亮甲店130号恩济大厦5层512室 林晓收（邮编100142）。请在信封上注明“读者来信”。或E-mail：linxiao@popsoft.com.cn，信件主题请注明“读者来信”。

林晓：这是一名在校大学生的来信，他是一名电子竞技爱好者。来信有一点标题党的嫌疑，论点论据都不够充分，但作者对电竞未来关切之心真切急迫。就他所提出的玩家素质提高问题，大家不妨一起来讨论，看看有没有什么灵丹妙药速效奇方。之于整个行业如何发展，恐怕就不是坐而论道能够解决问题的了。

电竞玩家，请勿自毁家门

——谈谈电竞玩家群体的素质对电子竞技的影响

■北京 冯晓磊

金秋十月，虽然新生入校已经一个多月了，但各学生社团的招新工作却方兴未艾。前几天经过学校的社团活动地带，到处是各社团的宣传海报和怀着“雄心壮志”准备贡献力量的08届新生们。作为老生的我对这景象早已司空见惯，然而一张写着“注销社团名单”的通知却让我大吃一惊：电子竞技协会赫然在列！在各大社团都门庭若市的气氛中，这个通知是那样的讽刺。我的心情由震惊到失望，再到反思——为何反差如此之大？

后来才知道，电竞协会申请注销的原因很多：关注人群少，赛事组织不够专业，协会内部管理不良……这其中最让我感到痛心的一个原因，居然是“电竞协会遭到学生们的质疑，甚至指责！”

这让我回忆起宿舍楼中CS爱好者们开着立体声音箱联网比赛到半夜，整个楼道里回荡着震耳欲聋的枪声的情景……也想起一位同学参加电竞协会的比赛至今还未领到奖品……

记得几年前，电子竞技的发展空前困难——媒体曝光度低、产业化程度低、缺乏专业人才等都是原因。经过最近几年的发展进步，电竞不再是电子海洛因，许多人群甚至学生家长已逐渐了解这个相对小众的领域。电子竞技产业正形成并壮大，专业赛事如雨后春笋，游戏管理专业甚至走进大学课堂，电竞转播重返CCTV5指日可待……这些可喜的成果，既是广大电竞人努力的结果，也是社会进步的体现，在这样的大好形势下，电竞协会自己申请注销这类事件应值得电竞从业者和爱好者们深思——当主流社会认可电竞之后，电竞就一定发展壮大吗？如果是，那如何继续壮大？玩家自身要注意什么问题？

古往今来，任何一个行业的发展，即使得到了壮大的机会，倘若不提高自身队伍的质量，也最终会在一片骂声中迅速陨落。

前几年电竞遭受的待遇让人们把更多目光聚集在主流社会对电竞的认同上。而如今，提高电竞玩家的素质已成当务之急，而这只能靠玩家们自省、自律和自觉。

提到电竞，就不能不提CS和“魔兽”这两个电子竞技的“窗口游戏”。回忆当年CS问世不久的时候，无数玩家以纯真的热情进入这个世界，那时的CS，没有作弊，没有谩骂……有的只是火热的激情和玩家间无私的互助。反观今日，CS作弊横行，各论坛贴吧里充斥着谩骂攻讦和对新手的嘲笑……记得在百度CS吧里曾经看到一句俏皮话：对待新手要和谐。可是有几人能做到？新手发问：CS左上角的绿圈有啥用？立即引来众多自诩“高手”的奚落。他们难道不曾扪心自问，自己初学时，就没问过这类“好笑”的问题？

“魔兽”的现状也好不到哪去，RN上随处可见的谩骂和讽刺，取代了曾经的讨论和分享，甚至职业玩家也难逃被骂的命运！

这些真的是我们想要的吗？难道电竞的发展就只能在这样的环境里，被绑定一个“低素质人群”的恶名？

或许，如今的电子竞技最需要的，不是大量的专业组织者、裁判，也不是更优秀的电竞游戏的诞生，而是玩家群体整体素质的提高，并以此优化整个行业在主流社会的形象，最终目的，自然是为电竞的发展赢得良好的舆论环境。我们有足够的理由相信，电竞不是谩骂，电竞有美好远大的前途。主流社会的认同、玩家群体自身的进步，这两个条件才是促进电竞发展的动力，二者缺一不可。



快评

读者调查报告终于在这期上见到了。虽然对获奖名单更关心一点，但每年还是都会仔细看这个调查报告，能了解到不少信息。希望明年的《大众软件》能更好满足读者的需求。工包硬件那篇文章挺让我吃惊的，以前从来不知道有这样的事情，还真是“无商不奸”……“网络时代”网络新词那篇文章讲解得通俗易懂有趣，我也与时俱进了一把，马上把这些新词付之实践了。这期还有些好文章，比如“游戏剧场”的那篇散文，文字平实简朴，字面背后却情感汹涌，令人感同身受。（网友 天空）

林晓：2008年第23期的《大众软件》，欢迎对杂志进行评论。请E—mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我你的感受。您精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到精美的礼物。

“2008中国娱乐圈调查报告——游戏系列”活动公告

由《大众软件》杂志社、央视网（ent.cctv.com）联合主办的名为“2008中国娱乐圈调查报告——游戏系列”的网络评选活动，将于2008年12月8日正式开始启动。欢迎玩家和网友们积极登录央视网站，参与2008年度的最佳网络游戏、最佳休闲游戏、最佳单机游戏等项目的评选活动。网络投票时间为2008年12月8日至12月12日，登录央视网站首页即可看到调查标志。评选结果将在央视网站和《大众软件》2009年第01期杂志中同时公布。敬请期待。





《热舞派对》问答活动获奖名单



完美特别大奖：
1名 奖品：NDSL1台
获奖者 辽宁 李劲

完美参与奖：
20名 奖品：30元完美一卡通各1张
获奖者

江苏	张丹红	河南	李松涛
湖北	江浩	四川	陈浩
广东	邵庆君	北京	孔婧
河北	宋博	广西	钱舒燕
河南	焦琳	广西	易青薇
北京	薛传庆	河南	郎宁
辽宁	于辰飞	福建	陈泽恩
吉林	李强	山东	王维
山东	冯慧	河南	周贺
江西	郑宗	湖北	廖盼

完美互动奖：
50名 奖品：精美完美时空游戏周边各1个

因版面有限，完美互动奖获奖名单，我们会直接通过邮件与获奖者确认。

猜想“巫妖王”！猜想艾泽拉斯！
《魔兽世界——巫妖王之怒》活动公告

2008年的年末，外服的《魔兽世界——巫妖王之怒》已经在11月18日正式更新。国服的玩家可能要等得久一点，但你们一定通过各种渠道了解到《巫妖王之怒》的各个细节——可以说，什么都了解了，就是没玩到而已。在这个国服尚未更新的无聊时刻，不如浮想联翩，看得更远一点，猜猜今后《魔兽世界》会有什么样的改变。比如，《巫妖王之怒》之后下一个资料片会是什么？下一个资料片可能开放哪些地区？有什么新的职业和商业技能可能开放？有什么奇怪的职业技能会被暴雪设计师发明出来？会有什么新的坐骑？插上你想象的翅膀，一起来猜想艾泽拉斯吧！欢迎你用文字或者绘画来设计你心中的魔兽世界！

活动如何参与

把你心中对未来《魔兽世界》的想象和期许，用文字或者图象描述出来，寄给我们，你就有可能赢得价值不菲的奖品。

活动具体要求

文字稿——字数不限。手写请尽量用稿纸，字迹清晰整齐。电子格式请使用纯文本格式（.txt）。

图像稿——手绘稿大小不限。电子稿分辨率请尽量在300dpi以上。

无论是文字稿还是图像稿，请在稿件中注明作者姓名和联系方式。来稿一律不退，请自留底稿。

来稿邮寄地址

北京市亮甲店130号恩济大厦5层512室 林晓收（邮编100142）。请在信封上注明“魔兽活动”。

或E-mail：linxiao@popsoft.com.cn，信件主题请注明“魔兽活动”。

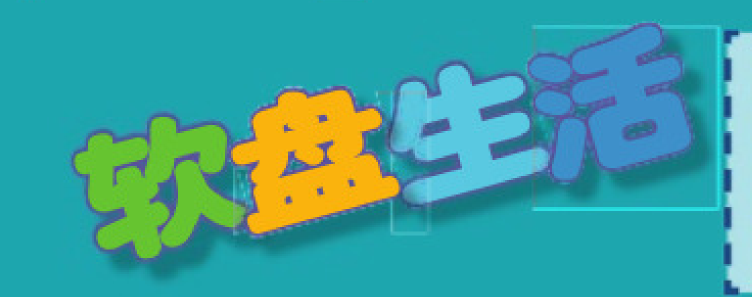
活动时间

2008年12月1日～2009年2月1日。

奖项及奖励

猜想独创奖：1名，奖品为微星9600GT显卡；
猜想闪亮奖：2名，奖品为价值100元的魔兽点卡；
重在参与奖：20名，奖品为《魔兽世界》周边纪念品。

更正声明：2008年第21期杂志“游戏剧场”栏目中的《游戏人生》一文作者应为河南孙建杰。特此致歉。



林晓：还记得《大众软件Online》吗？这款游戏虽然不在我们TOPTEN的热门游戏排行榜上，但并没有因此失去玩家的关注度。这是一款绿色环保的健康游戏。这不，连攻略都是如此“温文尔雅”，不信你往下看：



[网游风云] “大众软件在线”（大众软件Online）勇闯恩济大厦副本全解

发帖 onlyhumen

勇闯恩济大厦？不错！这就是“大软在线”最新推出的高级副本，在每月的1号、2号和15号、16号开启，任务要求为组队战斗且队员平均等级不低于55级。

队员组成建议：2娱乐组负责，加血复活；1应用组负责辅助加Buff；2记者组主攻；1或2老编负责坦克，而且灵魂附体技能要高。好了，确认了队员组成后，我们再来看一下任务背景。在恩济西街的中药店旁有任务NPC林晓JJ，她最近正在为小编们拖欠稿子而上火，需要玩家帮助追稿，并给予玩家“恩济大厦大门钥匙”一个，用它来打开副本大门。

副本的第一层没什么特别的，连小怪都没有，只是在通往2层的楼梯口处有一个Boss“大漠小虾”。此Boss实力不强，随便几下便可搞定。在2层饮水机后面有一个宝箱，有很小几率开出60级头部防具“怕光的太阳镜”一个（魅力+50），此装备比较特殊，可和其他头部防具一起使用。2层的小怪很特殊，是打印机的墨盒，在其濒死时一定不要让它近身，不然它会自爆，使周围玩家处于定身状态，物防和法防都降为0，持续3秒。2层Boss星尘单体法术攻击很强大，医生要注意给坦克加血，不要让队员血量少于45%。3层的门口有2个传送阵，其中左边能把队员全体传送到3层Boss处；另一个则要求玩家穿过“死亡通道”才可以来到Boss处。“死亡通道”里没有怪物，但是有机关，每遇到一个机关，都会出现一道问题，随机由一名队员回答（很简单，都是常识，比如冰河帅不帅，在街上遇到冰河偷拍怎么办等），答错的话全体队员气血减半，答对则恢复所有气血，如果气血已满则奖励所有队员DR币5G。3层Boss是电子土豆，会复活，复活后为狂暴状态，物理攻击增加，但是法防下降，要小心应付。4层Boss是冰河和8神经，其中冰河是物理攻击，8神经是魔法攻击。一定要优先解决冰河，不然他们会在8神经气血为20%时合体。一旦合体后，“冰吧”将对记者组的“拍砖”技能完全免疫。5层的最终Boss是生铁，其物理伤害为固定值，且血厚防高，要做好打持久战的准备。在生铁Boss挂掉前，他会全力向玩家最密集的地方扔自己眼镜，此眼镜为危险品，面伤，威力强大，治疗系千万不要站在一起……干掉所有不听话的小编后得到任务道具“早就该交但是没交现在再交还来得及的稿子”（所有队员一人一份），可在林晓JJ那换取《大众软件》一本（消耗品，有几率随机得到神秘物品一件）。好了，这就是“大软在线”最新副本的全部内容，最后再透露一点，根据可靠的内部绝密小道消息称，DR一卡通原来30元可充值60DR币，由于现在股票市场不稳定，RMB升值较快，所以将在11月底调整为30元90DR币，各位要充值的不要着急啊。

本故事纯属原创
如雷同必是抄袭

回帖

slayer：这是哪个版本的更新啊？

ddp1995：有没有低等级版的？

残忍的奴隶主：大漠小虾是自然属性的攻击吗？星尘是AOE伤害吗？电子土豆是不是跟馆长一样会放小电球？冰河的攻击是否具有减速或眩晕效果，8神经是否会全体恐惧？生铁挂掉后应该会掉橙色的生铁眼镜吧？请楼主解答一下这些问题（我是很正经地提出这些问题），以便我们日后开荒用。冰河的减速和眩晕是群体的，还是单体的？如果是单体的是对MT放，还是对MT以外的玩家放？

onlyhumen：大漠小虾不是自然属性的攻击，这游戏只分魔法攻击和物理攻击。星尘也不是AOE伤害。还从来没监视过电子土豆是不是跟馆长一样会放小电球。冰河的攻击当然具有减速或者眩晕效果，8神经当然会全体恐惧！生铁挂掉后会不会掉橙色的生铁眼镜要看RP了,不过你要是让他扔眼镜了就100%爆不出来。冰河的减速和眩晕是单体的，对MT放。对了，神秘物品是“林晓JJ的猫”（召唤一只猫来为你战斗，持续3分钟，冷却5分钟）、“冰河的打火机”（烟协的技能冷却时间减少20%）、“小编全家福”（护身符，使佩带者拥有震慑技能，使对方昏眩5秒，冷却6秒），还要注意抗毒不到200的不要进入厕所场景，里面积存N年的烟毒能秒杀你。

……

N天后

残忍的奴隶主：我们打出生铁的眼睛了，橙色物品，205护甲值，+33耐力，+31智力，提高法术命中等级21，提高法术爆击等级47，提高所有法术和魔法效果所造成的伤害和治疗效果最多64点。

bbs.popsoft.com.cn
大软之家，
软迷软粉快来抢地盘



值班编辑：
林晓、Artec、8神经、Say、星尘



2008年最受欢迎游戏年终榜

■晶合实验室 Suki

Everybody，I'm back！

话说，自上次执笔榜评至今已有数月，Suki我小憩归来，正有幸主持“2008年最受欢迎游戏年终榜”发放大典，乃兴奋非常，欢喜十分。激动之余，且话入正题。但见幕布慢卷，礼仪小姐手捧“年度总冠军”之黄金冠徐徐走来。

说时迟，那时快，未等Suki“有请年度总冠军出场……”念毕，就有一人一兽“腾”地窜上台来。只见来者“虎”背“熊”腰，怒眉倒插，眼露金光，天生异相，除了大德鲁伊玛法里奥不是别人。这《魔兽世界》派出的代表上得台来，甩凳离鞍下了虎，兀自拿起话筒开口道：“吾等入中土经年，来即受国人热爱，惶恐不已。浩浩中原，煌煌美夷，安得无为？今数次修葺完善，待年尾‘巫妖王之怒’现世，以酬天下之拥趸。”这丈余高的暗精说完径直从礼仪小姐轻托的礼盒中取过桂冠退过一旁，尚有几滴热泪自脸庞滑落，心情澎湃可见一斑。

Suki我也曾痴迷《魔兽世界》，那里剑山刀海、奇源多姿，既可一人闲游，亦可约上同袍群战，其乐融融也。翻看本年度“TOPTEN之大众软件龙虎榜”，真真“大软游戏12卷，卷卷都有爷的名”，且每每不出三甲，羡煞其他网游。只是，Suki如梗在喉，正待说些什么，却见门外人声鼎沸，是何人喧哗？众宾客不禁回首相望。

西方有一知名老者，鹤发童颜，人送外号“圣诞老人”，此时正被一群小的们簇拥而入。咦？圣诞老翁携亲友团前来观礼么？这些小娃娃不理典礼秩序，已然七嘴八舌说了开来。“不对不对，我们才是状元”“9494，不要欺负我们年龄小嘛”“我们虽然个子小那么一点点，‘体积’差了一些些，名气弱了一抠抠儿，但我们新生力量也不甘下风呀”“我们才是第一”……这些个宝宝、皮蛋、黑妞、小乖、胖墩、R博士等将Suki团团围住，瞬时间，整个礼堂如蜂拥蚁聚，炸开花来。

Suki好容易自这些可爱仔中脱身而出，飘身掠过大德鲁伊身畔，向还在台上发愣的玛法里奥投去略带歉意的一笑（这厮发现手里已经空空如也），抓起话筒朗朗说道：“各位来宾，本年度最受欢迎的游戏总冠军是《跑跑卡丁车》！”回音绕梁，众人皆被眼前一幕唬得有些不知所措。“各位一定心生疑惑，这休闲之作如何与欧美名品相争？又有何能耐取下WoW的桂冠？虽然《跑跑卡丁车》比起World of Warcraft面市要略晚些时日，但细心者不难发现，《魔兽世界》连续5期成为票选冠军之后，自今年11期始，便是《跑跑卡丁车》一直连任榜首，竟比那WoW还要多上两次，还姑且不提它多次独占‘快车下载排行榜之鳌头’。”

虽然玛法里奥心有不甘，也只好等着以资料片来翻盘。Suki正要颁的这第三个奖却不是传说中的“探花”奖，乃是一个另类奖项“促进经济”奖。首先，我们要说明，无论有多少玩家在不同的场合表示自己对这款游戏的厌恶之情，但它以经常出现在各类受欢迎票选游戏排行榜上来证明，自己的Fans还是众多的。其次，要知道，在世界经济大萧条的今时今日，常常更换家中或是网吧的键盘也是促进内需，带动国际电脑配件的一项有效举措。鉴于《劲舞团》在这方面的突出贡献，特受予此奖。

网络游戏这边热闹非凡，单机游戏们也开始坐不住了。《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》不出意外为BLIZZARD失去网络游戏第一名扳回了一些面子；《反恐精英》也仗着自己在典礼门外有几万手持AK或是MP5、单喷和鸟狙的玩家得意洋洋捧走了一个奖杯；《仙剑奇侠传四》和《极品飞车》互相较着劲，《生化危机4》和《三国志11》也有伺机而动之势。

最终，三等奖花落《仙剑奇侠传四》。虽然，你看到的只是“第四代”，但它的粉丝们可都是沿着1995年那条路走下来的，从灵儿她们羽衣飘舞的时候就已经爱上这个系列了。

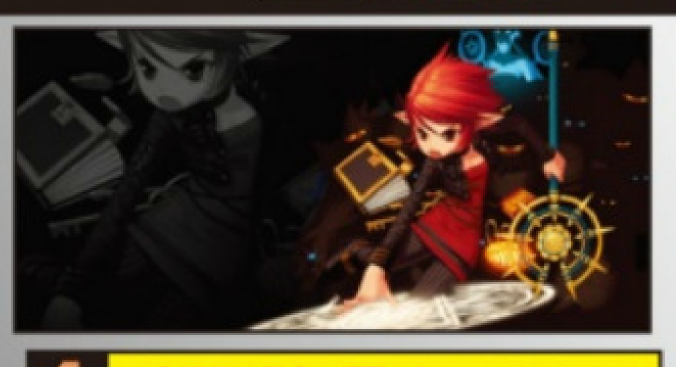
“2008年最受欢迎游戏年终榜”已近尾声，各奖项都是实至名归。这一点不仅在大众软件TOPTEN读者票选上可以得到验证，且有“快车热门游戏下载排行榜”可以佐证。与传统票选排行榜单不同，快车下载排行榜时效性更强，更新更快。一些如《穿越火线》《地下城与勇士》等新作也渐入眼帘，谁人可知下次颁奖时，那些状元、榜眼会是哪一个了？

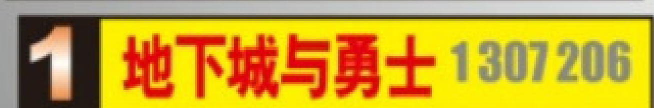


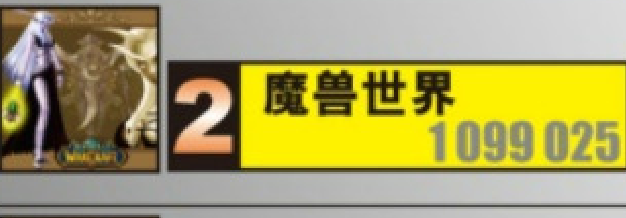


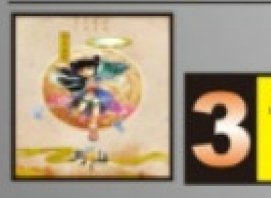
TOP TEN











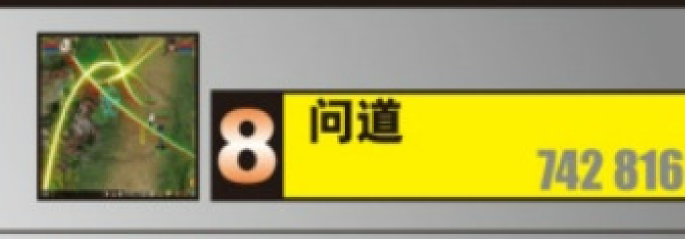
3 寻仙 982 701

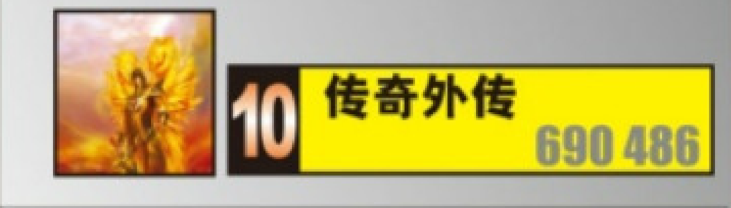
4 跑跑卡丁车 916 934

5 穿越火线 885 267

6 天龙八部 852 113

7 梦幻西游 790 375





本榜单数据由快车网提供
（该榜单内数据为月度下载次数）

我正在玩的游戏

单机游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	分数	名次
1	魔兽争霸III——冰封王座	2511	BLIZZARD	2003年	8.5	↑
2	反恐精英1.6	2471	SIERRA	2001年	8.8	↑
3	极品飞车——职业赛道	2393	EA	2007年	7.0	↑
4	仙剑奇侠传四	2351	上海软星	2007年	8.9	↓
5	生化危机4	2301	Capcom	2007年	8.8	↑
6	魔法门之英雄无敌V——东方部落	2214	Nival Interactive	2007年	8.5	NEW
7	三国志11	2113	KOEI	2006年	8.8	↓
8	NBA Live 08	2092	EA	2007年	8.2	○
9	刺客信条	1989	GRIN	2008年	8.5	NEW
10	英雄传说6——空之轨迹3rd	1800	Falcom	2007年	8.0	↓

网络游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	运营公司	名次升降
1	跑跑卡丁车	2961	Nexon	2006年	世纪天成	○
2	魔兽世界	2611	BLIZZARD	2005年	第九城市	○
3	穿越火线	2540	SmileGate	2008年	腾讯	↑
4	地下城与勇士	2419	NEOPLE	2008年	腾讯	↑
5	劲舞团	2413	T3 Entertainment	2005年	久游网	↑
6	街头篮球	2333	JC Entertainment	2005年	天联世纪	↑
7	QQ飞车	2305	腾讯	2008年	腾讯	--
8	梦幻西游	2237	网易	2003年	网易	↓
9	泡泡堂	2026	Nexon	2003年	上海盛大网络	--
10	春秋Q传	2003	成都金山	2007年	金山	--

（单机游戏排行榜和网络游戏排行榜数据为本刊读者投票统计结果）

栏目编辑 · 上弦月 · suki@popsoft.com.cn



杂志社

高校图书馆超高的翻阅率
"世界期刊大会"我国参展杂志
高校内综合性杂志零售量领先

1988～2008 创刊20年，陪伴20年 大奖回馈读者厚爱！









"忠实读者幸运大抽奖"

对象：从在邮局订阅全年我刊者中抽出。（邮发代号82—166）（请将订刊原始收据复印件邮寄本社市场部）

奖品：大　奖（50名）为时尚电子产品。（附部分产品实物照片）

鼓励奖：（500名）为承载着美好祝愿并极具珍藏价值，加盖2008年8月8日及国家体育场鸟巢风景邮戳的明信片。

抽奖时间：2009年3月1日

"忠实读者满意大馈赠"

对象：所有直接汇款到本社邮购部订阅全年我刊者。

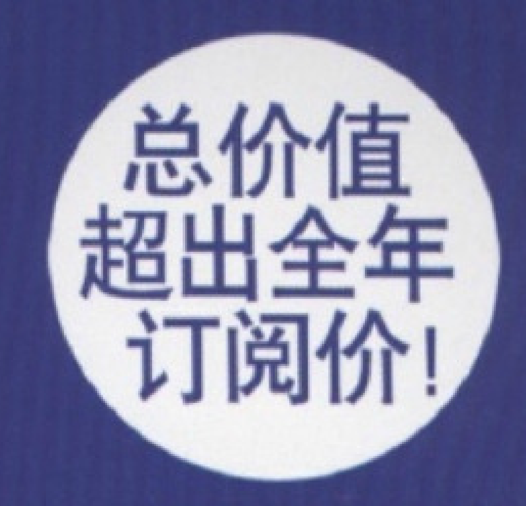
礼品：1.1G容量U盘1个

2.《大学生》杂志增刊《大学生职业规划》

3.《大学生》杂志增刊《菜鸟求职蓝宝书》（法律卷）

4.《常用3000英语单词手册》

友情提醒：请务必在汇款附言中留下你的电话等联系方式。



活动时间

于2008年9月1日～2009年2月28日在邮局订阅或汇款到本社邮购部订阅全年我刊，可参加本次活动。

礼品将从10月中下旬陆续寄出

订阅方式：

1.到邮局去，邮发代号：82—166

（可拨打当地邮局服务电话11185，按提示选择"杂志订阅"或"报刊订阅"等，工作人员可上门收订）

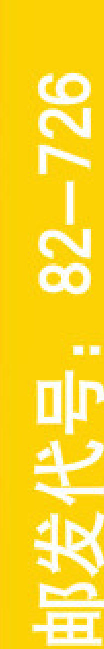
2.向杂志社汇款邮购

汇款地址：北京市北四环中路33号大学生杂志社　邮编：100101

收款人：邮购部（汇款）或市场部（收据复印件）

咨询热线：010—64876015　13911660980

定价：6元　全年订阅价：144元



售价：￥6.00元



ISSN1007—0060
CN11—3751/TN